SVERIGES STÖRSTA PC-SPELTIDNING

SVENSKA PC GAMER

LICENSED FROM PC GAMER U.K.
FYRTIOFJÄRDE UTGÅVAN

Augusti 2000 Pris 59:-

COUNTER-STRIKE

Intervju med mannen bakom spelet!

DARK REIGN

6-sidig recension!

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Stor artikel med massor av bilder!

Dessutom:

Z2, Rune, Tribes 2, Icewind Dale, Neverwinter Nights och Vampire The Masquerade.

Medströms Dataförlag AB
TIDSAM
08
7 388075 505907
0755-08



Yesitworks är en mötespunkt för dig som arbetar inom IT. Till skillnad från många andra tycker vi om att lyssna på ditt prat och vi förstår vad du säger. Hos oss utbyter du erfarenheter med andra i branschen och skapar nya kontakter via chat, aktiviteter, mail och telefon. Du kan alltid kontakta vår karriärcoach när du vill bolla idéer, få hjälp med strategiska vägval, planera karriären, få tips på vidareutbildningar och svar på kompetensfrågor.


– Du grabben, jag
har egna problem.

gameplay THE GATEWAY TO GAMES

Hemleverans till dörren inom 24 timmar

box 5083, 650 05 Karlstad
telefon 054-222 000
telefax 054-222 022
www.gameplay.se



Förbeställ PlayStation 2 idag!
Använd kupongen längst bak eller gå in på www.gameplay.se



Hälso Resan
Massor av DVD-filmer på nästa uppslag!

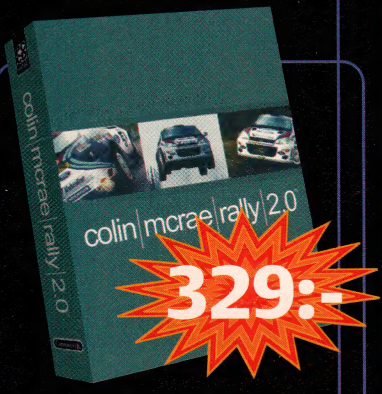
Gratis katalog!

Beställ GamePlays nya katalog helt gratis.

Hela 100 sidor packade med massor av billiga och bra spel.

Gå in på www.gameplay.se



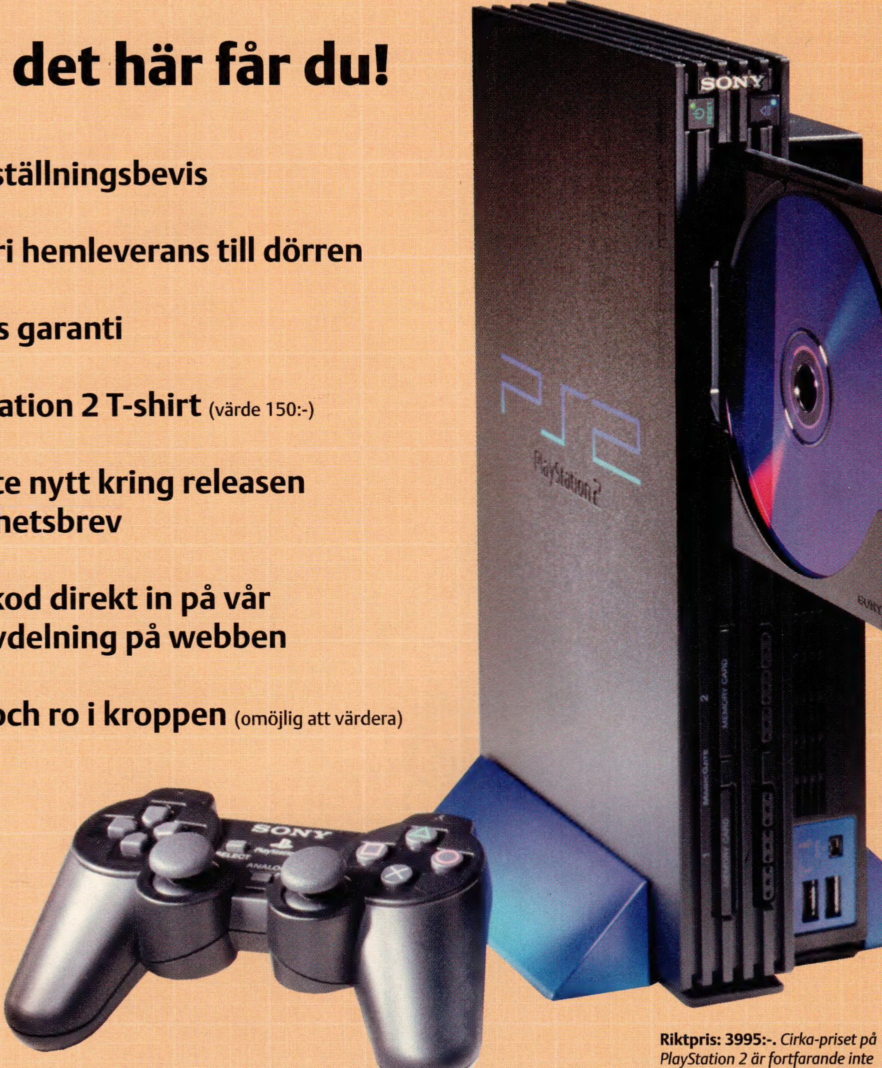


Colin McRae Rally 2.0
[Racing]
Massor av PC-spel på nästa uppslag!

Boka redan idag:
PlayStation 2

Allt det här får du!

- Förbeställningsbevis
- Fraktfri hemleverans till dörren
- Två års garanti
- PlayStation 2 T-shirt (värde 150:-)
- Senaste nytt kring releasen via nyhetsbrev
- Egen kod direkt in på vår PS2-avdelning på webben
- Lugn och ro i kroppen (omöjlig att värdera)



Riktpris: 3995:-. *Cirka-priset på PlayStation 2 är fortfarande inte bestämt. Detta kommer att göras under sommaren av Sony. I fall cirkapriset blir lägre kommer Gameplay givetvis sänka priset till motsvarande. Målsättningen är att du inte skall behöva betala mer av oss än du får göra hos någon annan.*

Så här går det till:

1. Förbeställ din PlayStation 2 genom att gå in på www.gameplay.se eller ring, faxa eller e-maila oss.
2. Inom kort kommer du få den första informationen hemskickad till dig. Du kommer här få reda på alla nyheter, få möjlighet att förboka spel och tillbehör samt få exakt prisinformation.
3. Skynda dig – det är många som vill vara först!

Din förbeställning är inte bindande. Du kan när som helst meddela oss att du ångrat dig. Ring, faxa eller e-maila.

Du väljer själv hur du vill betala din PlayStation 2:
Med Bankkort eller Kreditkort, mot faktura, direkt på din Internetbank eller mot postförskott. Fullständiga köp- och betalningsvillkor hittar du alltid på www.gameplay.se.

PlayStation 2

Den 26 oktober i år släpper SONY sin efterlängtade Playstation 2. Det är en kraftfull 128-bitars maskin som kommer att revolutionera TV-spelsvärlden radikalt, med en uppsjö av nya heta titlar och bakåtkompabilitet. Med sin kombination av enastående 3D-grafik, otroligt ljud och DVD funktion blir maskinen en multimediell revolution. Den kan spela både vanliga CD-skivor som rymmer 650 MB och även DVD-skivor som kan innehålla upp till otroliga 6,4 Gigabytes med data. Detta gör att spelen i princip kan göras hur stora som helst.

"PlayStation 2 bereder en ny väg mot framtiden med nätverksbaserad digital underhållning", säger Ken Kutaragi VD för Sony Entertainment INC.

Det kommer finnas massor med olika tillbehör att köpa till. Till skillnad från Japanvarianten så kommer det att finnas ett fack där man kan stoppa in en hårddisk. Det finns USB-kontakter som gör att du t.ex. kan koppla till din PC-mus, bredbandsmodem, tangentbord, videokameror m.m. Den har även i.Link-kontakt som gör att man lätt kan koppla ihop flera basenheter och spela i nätverk. Dual Shock 2 kontrollen är till utseendet lik den gamla men har tryckkänsliga knappar vilket ger bättre kontroll. Du kan även använda dina gamla Dual Shock handkontroller till din Playstation 2.

Grafik prestanda i en Playstation 2 är överlägsen om man jämför med andra konsoler. Detta visades bl.a. på världens största spelmässa E3 i maj. Efter att ha sett spelet Metal Gear Solid 2 så vet alla vad en Playstation 2 klarar och ingen kunde undgå att imponeras. Det var inte bara den mjuka och otroligt detaljerade grafiken, utan även den realism som fanns i miljöerna, regnet vräkte ner och rörde sig med den starka vinden precis som på riktigt.

En stor del i SONY´s succé med Playstation var det stora utbudet av spel. Det kommer inte bli mindre utbud till Playstation 2. Samtidigt som maskinen släpps kommer det ett stort antal titlar. Några av de största titlarna är Tekken Tag Tournament, Dead or Alive 2, Gran Turismo 2000, FIFA 2001 och Dark Cloud. Du kommer även kunna spela dina gamla Playstation spel på Playstation 2.

Byt in din gamla PlayStation mot PlayStation 2.

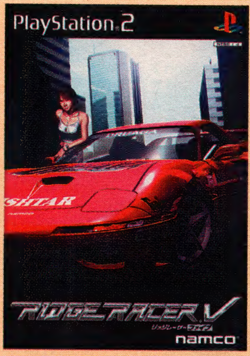
Förbeställ PlayStation 2 som vanligt. Du kommer inom kort få ett erbjudande att byta in din gamla maskin med spel.



PlayStation 2
Spel och tillbehör

Kommer 2000-10-26







Spel

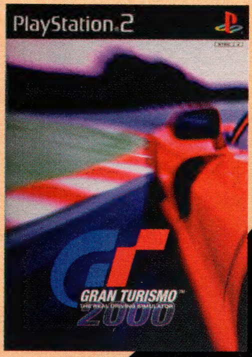
- Age of Empires 2
- Big SSX Snowboard Supercross
- Bouncer
- Driving Emotion Type S
- Ephemeral Fantasia
- ESPN Int. Track & Field
- ESPN NBA 2 Night
- ESPN NFL Prime Time
- ESPN X Games Snowboarding
- Fantavision
- FIFA 2001 Major League Soccer
- Final Fantasy X
- Final Fantasy XI
- Gradius III & IV
- Gran Turismo 2000
- Ico
- Kessen
- Knockout King 2001
- Madden 2001
- Moto GP
- Nascar 2001
- NFL Gameday 2001
- Omimusha Warlords
- Ready 2 Rumble -Round 2
- Ridge Racer 5
- Seven Blades
- Shadow Destiny
- Silent Scope
- Star Wars Ep 1 Starfighter
- Star Wars Super Bomb Squad
- Street Fighter EX3
- Summoner
- Tekken Tag Tournament
- World Is Not Enough
- X Squad
- Zone of the Enders

Tillbehör

- AV Kabel Interact
- Bas Playstation 2 (svensk)
- CD Förvaringsask Interact
- DVD Wireless Remote Control
- HK Dual Shock 2 Sony
- Minneskort 8 MB Sony
- Minneskort Kopia Interact
- Multitap Sony
- RFU Adapter Interact
- Stereo AV Kabel
- S-Video Kabel
- X-Tender







Beställ idag på www.gameplay.se eller ring 054-22 20 00

DVD-filmer

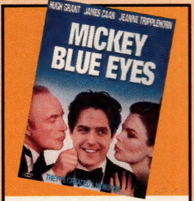
Sveriges lägsta priser på DVD-filmer!
Alla filmer med svensk text. Region 2.

Titel	Pris
Air Force One	189
Alien 3	189
American History X	189
American Pie	189



Heat 149:-
[Action]
Intelligent action!

Titel	Pris
Analyze This	189
Armageddon	189
Arrival	149
Bean Totala Katastrof-filmen	149
Bodyguard	189
Boogie Nights	189
Bullitt	189
California Man	189
Casablanca	149
City of Angels	149
Cobra	149
Color Of Money	149
Color Purple	189
Con Air	189
Confession	149
Conspiracy Theory	189
Contact	189
Corruptor	189
Crow	149
Dangerous Liasons (Farligt B)	189
Interview with the Vampire	189
Johnny Mnemonic	149
Judas Kiss	189
Just Cause (I Sanningens Tjäns	149
Killing Mrs. Tingle	189
Kina syndromet	229
LA Confidential	189
Last Boyscout	189
Leon	149
Lethal Weapon 2	149
Lethal Weapon 3	149
Lethal Weapon 4	189
Little Voice	189
Lone star	149
Lost Boys	189
Lost in space	189
Mad Max 2 Road Warrior	149
Mad Max 3 Beyond Thunderd	149
Matrix	189
Message in a Bottle	189
Mimic	149
Murder of Crows	189
Negotiator	189
New Jack City	189
Never TalkTo Strangers	149
Nicholas	189
Operation Outland	189
Payback	189
Pelikanfallet	189
Perfect Murder	189
Pet Detective	149
Phantoms	149
Phenomenon	149
Pleasentville	189
Poltergeist	149
Profetian Djävulens Sändebud	149
Purple Rain	189
Robin Hood Prince of Thieves	189
Rock, The	189
Rounders Sista Spelet	189
Rumble in Bronx	149



Mickey Blue eyes 189:-
[Komedi]
Blåögd!



Tsatsiki 189:-
[Barn]
Guldbaggevinnare!

Titel	Pris
Dead Poets Society	189
Dead Presidents	189
Deep blue sea	189
Devils Advocate (Djävulens A)	189
Die Hard 3	149
Dirty Harry	189
Dum Dummare	189
Elizabeth	189
Enemy Of The State	189
Enter The Dragon	149
Eraser	189
Face Off	189
Falling Down	149
Farväl Las Vegas	189
Good Morning Vietnam	189
Goodfellas (Maffia Bröder)	189
Guilty as Sin (Skyldig Som S)	189
Gökboet	189
Heat	149
Heavens Prisoner	149
Horse Whisperer	189
Inferno	189
Rött Hav (Crimson Tide)	189
Scream	149
Sherdil	189
She's All That	189
Show Girls	149
Sliding Doors	189
Snake Eyes	189
Sphere	189
Starship Troopers	199
Tango&Cash	189
Tequila Sunrise	189
Thunderbolt	189
Tina Turner Whats Love Got...	189
Tombstone	149
Tummelisa	149
Under Siege	189
Under Siege 2	149
Unforgiven	189
Wedding Singer	189
When Nature Calls	149
Wild Wild West	189
Will Hunting	189

DVD-spelare Pioneer

Code-free

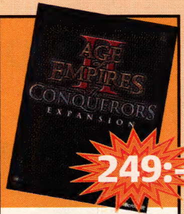


6995:-

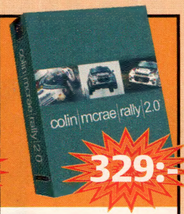
Modell	Pris
DVD Pioneer 525	4595
DVD Pioneer 626	6495
DVD Pioneer PDV-10 Portabel	6995

Nyheter och förbokningar

Förboka höstens kanontitlar redan nu!



Age of Empires 2 249:-
[Strategi] Expansion
Nya erövringar



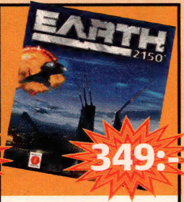
Colin McRae Rally 2.0 329:-
[Racing]
Bästa rallyspelet?



Dark Reign 2 379:-
[Strategi]
Actionladdat



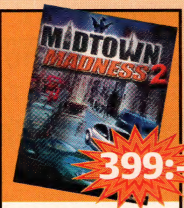
Deus Ex 379:-
[Äventyr]
Största äventyret?



Earth 2150 349:-
[Strategi]
Detta är framtiden



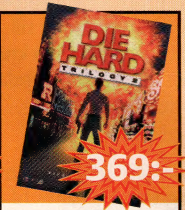
Hogs of War 329:-
[Action]
Griskrig!



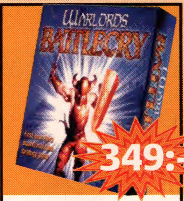
Midtown Madness 2 399:-
[Racing]
Vansinneskörning!



Sudden Strike 449:-
[Strategi]
One cannot play war



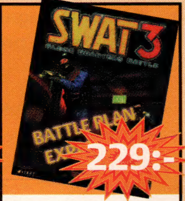
Die Hard Trilogy 2 369:-
[Action]
Bruce Willis action



Warlords Battlecry 349:-
[Strategi]
Magi och monster



Kiss Psycho Circus 329:-
[Action]
Kiss och demoner



SWAT 3 Battle Plan 229:-
[Drama] Expansion
Mer polisaction

Titel	Pris
Croc 2	269
All Star Tennis 2000	299
Dukes of Hazzard	299
Tiger Woods PGA Tour 2000	369
Formula 1 99 (EIDOS)	349
Gunship	349
Hogs of War	329
Motocross Madness 2.0	369
Die Hard Trilogy 2	369
Infestation	299
Caesars Palace 2000	369
Earth 2150	349
MDK 2	349
Stunt Grand Prix	299
Vampire: The Masquerade	379
Aliens vs. Predator Gold	369
Shogun Total War	379
Ultimate Golf	299
Warlords Battle Cry	349
Anno 1602 Royal Edition	299
Army Men Air Tactics	369
Diablo 2	369
Icewind Dale	349
Rogue Spear: Urban Ops	199
Simon the Sorcerer 3D	369
Star Trek: Klingon Academy	249
Ultimate Soccer Man. 2000	349
World Championship Snooker	399
KISS Psycho Circus	329
Dark Reign 2	379
Dino Crisis	369
F1 Manager 2000 EA	369
Reach For The Stars	369
Quake 3 Team Arena Exp.	ring
Colin McRae Rally 2	329
Shadow Watch	319
Comanche 4	369
Grand Prix 3	329
SWAT 3 Exp Battle Plan	229
Sudden Strike	449
Baldurs Gate 2 Shadow of A.	349
C&C Red Alert 2	369
Alone in the Dark 4	ring
Duke Nukem 4 Ever	369
Black And White	369
Commandos 2	379
Hidden & Dangerous 2	ring
Warcraft III (Warcraft 3)	ring
Halo ring	

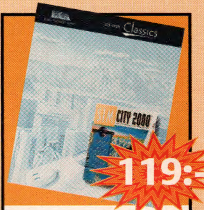
Expansioner

Titel	Pris
Baldurs Gate	169
Big Game Hunter 3 Exp. Pack	199
C&C Tiberian Sun Firestorm	229
Commandos Datadisk	249
Grand Theft Auto London	99
Half Life Opposing Force	249
Heroes 3 : Armageddons Bl.	249
Hidden and Dangerous	199
Op. Art of War 2: Kosovo	199
Op. Art of War: Expansion	229
Roller Coaster Tycoon	199
Settlers 3 - Quest of Amazons	249
Starcraft Brood Wars	199

Klassiker

Förlänger livet på dina favorit spel.

Titel	Pris
Chessmaster 5500	119
Colin McRae Rally	229
Croc Classic	119
Diablo	119
Die Hard Classic	119
F16/Mig29 Classic	119



Sim City 2000 119:-
[Strategi]
Stadsplanera

Titel	Pris
F22 Raptor Classic	119
Fade2Black + LBA 2 Classic	119
Gex 3D	109
Grand Prix Manager 2	109
Settlers 2	109
Shogo	109
Spec Ops	109
Transport Tycoon DeLuxe	119
Rayman	109
Commandos	169
Grand Theft Auto	109
Thief Gold	169
Gangsters	199
Tomb Raider 3	199
Grand Prix 2	109
Lula	109
Moto Racer 2 Classic	119
Dune 2000 Classic	119
Dun. Kee. + Magic Car. 2 Cl	119
Sports Car GT Classic	119
Dark Omen + Syn. Wars	119
Toca Touring Car 2	119
Blade Runner Classic	119
NHL 99 Champions	149
Toca Touring Car	119
Alpha Centauri Classic	119
Starcraft	119
Polis 1 Blå	99
Polis 1 Gul	99
Polis 1 Röd	99
Theme P. + Theme Hos.	119



Need for Speed 3 119:-
[Racing]
Jaga eller jagas

Hemleverans till dörren inom 24 timmar

gameplay

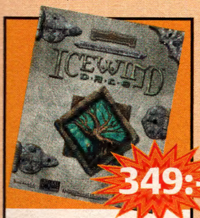
THE GATEWAY TO GAMES

box 5083, 650 05 Karlstad
telefon 054-22 20 00
telefax 054-22 20 22
www.gameplay.se

telefontid vardagar 10-18

I lager just nu

Titel	Pris
Abomination / REA	149
ACM 1918 + Joypad	299
Age of Empire 2	379
Age of Wonder	319
Ages of Myst PC/Mac	299
Airport Inc.	319
Alien Nations	329
Alien vs Predator / REA	199
Allegiance 1.0	299
Alpha Centauri / REA	149
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	199
Lemmings Revolution	299
Links LS 2000	379
Lula Virtual Babe	199
Martian Gothic: Unification	319
Mary King Riding Star	249
Mayday / REA	149
Messiah / REA	249
Metal Fatigue	319
MIG Alley / REA	149



349:-

Icewind Dale

[Rollspel]

Grottforskare



399:-

Shadow Watch

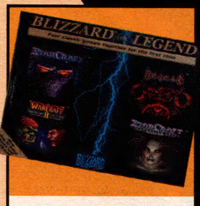
[Strategi]

Säkerhetschef

Titel	Pris
Amerzone	379
Ancient Conquest / REA	199
Arcatera	299
Asherons Call	299
Avalon Hills Diplomacy	369
Aztekerna	379
Battlezone 2	379
Beetle Crazy Cup	329
Big Game Hunter 3	249
Business Tycoon	299
Castrol Honda Superb. 2000	199
Championship Man. 99/00	339
Close Combat IV	299
Corsairs / REA	199
Crusaders of Might & Magic	339
Daikatana	379
Deer Hunter 3	249
Delta Force 2	339
Den Längsta Resan	379
Devil Inside	339
Dirt Track Racing	299
Dogs of War	319
Drakan / REA	199
Enemy Engaged Comanche H	339
Euro 2000	379
Everquest Ruins of Kunark	319
Evolva	339
Expert Pool	339
F/A-18 Simulator (Janes)	369
F1 2000 EA	379
Faust	379
FIFA 2000	369
Final Fantasy 7 / REA	199
Final Fantasy 8	379
Flanker 2.0	349
Flight Simulator 2000	549
Flight Simulator 2000 Prof.Ed	699
Ford Racing / REA	199
Gabriel Knight 3	319
Grand Prix World	349
Grand Theft Auto 2 / REA	199
Ground Control	349
Gulf War Op. Hammer / REA	199
Heroes of Might & Magic 3	229
Homeworld	339
Imperialism 2 / REA	199
Interstate 82	379
KA 52 Team Alligator	329
Kingpin / REA	199
Lands of Lore 3 / REA	199
Might and Magic 8: Day of the	339
Mortyr	339
Music 2000	329
Myst the Masterpiece / REA	199
Need for Speed 5: Porsche	379
Nerf Arena	319
NHL Championship 2000	339
Nomad Soul / REA	199
Nox	369
Ord på Ord	169
Panzer General 3D Assault	199
Planescape: Torment	329
Polis 2	339
Quake 3 Arena / REA	299
Rally Championship 2000	339
Rally Masters	329
Revenant / REA	199
Roller Coaster Tycoon	229
Septerra Core	319
Seven Kingdoms 2	299
Sim City World Edition	369
Sims	379
Snowmobile Championship 2000	249
Soldier of Fortune	379
South Park Rally	379
Space Invaders	249
Spec Ops 2: Green Berets	319
Star Wars Force Commander	379
Star Wars Yodas Challenge	299
Starlancer 1.0	379
Street Wars: Constructor / REA	199
Superbikes 2000	369
Supreme Snowboarding	329
SWAT 3: Close Quarters Battle	339
Tachyon - The Fringe	369
Test Drive 5	319
Theme Park World	349
Theocracy	319
Thief 2: The Metal Age	379
Tomb Raider 4 / REA	249
Total Annihilation Kingdoms	149
UEFA Champions L. 2000	379
Ultima Ascension	339
Ultima Online Renaissance	189
Unreal Tournament Edition	319
Urban Chaos / REA	149
Wall Street Tycoon	319
Warhammer 40K:Rites of war	299
V-Rally / REA	149
X - Beyond the Frontier	299

Spelpaket

Titel	Pris
3D 3 Packers	169
Age of Empire Gold Edition	269
Alpha Centauri + Alien Crossfi	269
Battlepack	99
Burn Rubber	249
C&C Red Alert Megabox	299
C&C World Wide Warfare	369
Civ 2 Multiplayer/Classic Coll	229
Civilization 2 & Command&C	199
Commandos Ammo Pack	339
Eastern Front Double Pack	99
Essential Elements	319
Flight Squadron	169
Forgotten Realms 1	149
Forgotten Realms 2	149
Forgotten Realms 3	149
Gabriel Knight Mystery Pack	199
Game Rage. 5 bra spel	169
Grand Theft Auto + London	299
Half Life Generations	339
Heroes of M & M Millenium	299
Heroes of M&M 3 Double P	299
Hidden and D. + Spec Ops 2	319
Interstate 76 Arsenal	169
Mega Pack 8	229
Might & Magic Millenium	369
Op. Art of War 2: Elite Editio	549
Overload - 3 bra spel	149
Quake & Doom Compilation	169
Railroad Tycoon 2 Gold Pack	299
Settlers 3 Gold	339
Smartpack (Atlantic.BlackOut.K	199
Starsiege Universe	349
Thief + Gangsters Double Pack	249
Tomb Raider Trilogy	339
Worms Collection	369



379:-

Blizzard the Legend

[Paket]

Milstolpar!

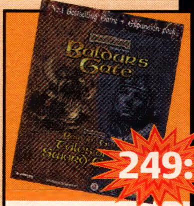


369:-

Diablo 2

[Rollspel]

Årets spel?



249:-

Baldurs Gate Double P

[Rollspel]

Årets rollspel -99



379:-

Vampire -Masqurade

[Rollspel]

Skrämmande bra

Tillbehör

Titel	Pris
3Dfx Voodoo 3	
2000 AGP 16mb eller PCI	1195
3000 AGP 16mb TV	1695
3000 PCI 16mb No TV	1695
3500 AGP TV-Tune	2795
CL Geforce 256Pro	2999
Handkontroller	
Gamepad PC	129
Sidewinder Game Pad Pro	399
Wingman Gamepad	299
Wingman Gamep. Extreme	499
Wingm. Gamep. Thunderpad	99
Joystick	
Sidewinder	249
Sidew. Force Feedback Pro	1199
Wingman Attack	199
Wingm Extreme Digital 3D	399
Keyb. Cordless iTouch+Mus	999
Mus	
Basic Mouse	169
Cordless MouseMan	599
Cordless Wheel Mouse	379
Intellimouse 3.0	379
Intellimouse Explorer	599
Mouseman Wheel	379
Pilot Wheel Mouse	249
Wingman Gaming USB	379
Rattar	
Charger / REA	399
Ferrari Shock 2 Force	1299
Joyraider Pro 4 in One	999
SideWinder Force Feedbac	1349
Sidewinder Precision Rac	749
Wingman Force Feedback	1399
USB Hub Wingman 4-Port	499



4295:-

CL Geforce 2 AGP 32Mb

[Tillbehör] Grafikkort

Brutal kraft



369:-

Motocross Madness 2

[Racing]

Höga hopp



299:-

MS Internetkeyboard

[Tillbehör]

Hotkeys

Gör så här när du beställer:

1. Fyll i titel, pris och personuppgifter.
2. Klipp ur och posta kupongen.
3. Du kan även beställa på www.gameplay.se eller ring 054-22 20 00

Allmänna Köpvilllkor

Gameplay AB, Tfn 054-222000 Telefontid Vardagar 10-18, Fax 054-222022, E-mail kundtjänst info@gameplay.se, www.gameplay.se

er. Alla priser inkluderar moms och är angivna i svenska kronor (SEK). Vi förbehåller rätten att vid var tid gällande tillfälle ändra priserna p g a orsaker som ligger utanför kontroll t ex tryckfel.

ter & Leveranser. 1. Internetbanker och kreditkort – vg se gameplay.se för mer mation. **2. Hempaket Faktura** – Utförlig information fås på Internet eller via tele- Kostnaden för detta är frakt 50:- samt en kontrollkostnad på 20:- – alltså totalt 70:-, levererat till dörren. Max kredit är 2000:- inkl moms. Order därutöver skickas alltid Postförskott. Fakturatiden är 20 dagar från effektuerat datum och om inte betal- erläggs inom utsatt tid så skickas ärendet vidare för indrivning. **3. Hempaket förskott** – betala kontant vid dörren. Paketet levereras dagen efter att den skep- från oss, och leveransen sker till Din dörr mellan 17 och 21 på kvällen. Skulle Du vara hemma vid denna tidpunkt så lämnar Posten en avi som Du kan ta med till när- te postkontor för att sedan hämta ut. Kostnaden för detta är 50:- för frakten samt i PF-avgift – alltså totalt 98:- **4. Brevpostförskott.** Kostar totalt 68:-. Detta går som igt brev och är oftast framme på ett dygn, men det är ingen garanti från Postens . Hämtas alltid ut på närmaste postkontor.

lösta paket & Påminnelseavgifter. Alla paket som ej löses ut av kunden debiteras i 200:-.Ett paket ligger ca två veckor på posten innan det går i retur.

imiorder. Den minsta order som Du kan lägga hos oss är på 125:-

antier & Reklamationer.
la nya produkter är det 2 års fabriksgaranti och på begagnade varor 1 års garanti.

ervation för slutförsäljning.
serverar oss för slutförsäljning av produkter, prisförändringar, felaktiga prisupp- r och andra eventuella faktafel som kan finnas i våra annonser eller på vår hemsida.

ersgräns.
u under 18 år och vill beställa, så måste målsman godkänna beställningen.

Beställningskupong

☐ Ja, jag vill ha Gameplays nya katalog.

Betalningssätt:

☐ Faktura ☐ Postförskott Hempaket ☐ Postförskott Brev

Titel (texta tydligt) | Pris

Namn | E-mail

Adress | Postnummer och ort

Personnummer vid faktura beställning

Telefon | Målsmans underskrift om under 18 år

Sverige Porto betalt

Gameplay
Svarspost
650 359 300
658 00 Karlstad

Vill du inte klippa i tidningen, skriv på ett linjerat papper. Du kan även beställa på www.gameplay.se eller ring 054- 222 000



INNEHÅLL

55 Jocke bjuder på en stor artikel om den efterlängtade uppföljaren.

DARK REIGN 2

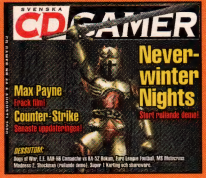
68 Kan det mäta sig med Ground Control? Vi recenserar det nya tunga strategispelet.

ALONE IN THE DARK IV

55 Jocke bjuder på en stor artikel om den efterlängtade uppföljaren.

11 Dubbel-CD-festen fortsätter. Den här gången kan vi bjuda på demon från *Deus Ex, Vampire: The Masquerade och Warlords Battlecry.* Dessutom rullande demon från *Alone in the Dark, Max Payne och Neverwinter Nights.*

CD GAMER A





CD GAMER B

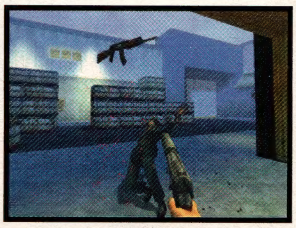
SVENSKA PC GAMER

Nummer 44 augusti 2000

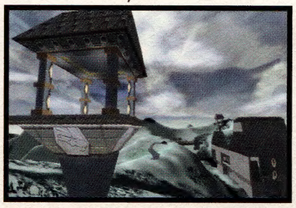
Z2



PÅ GÅNG!

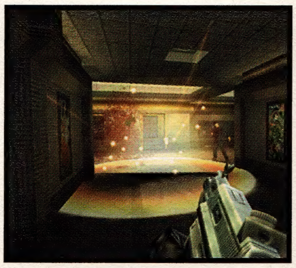


SENASTE NYTT OM...



FASTA AVDELNINGAR

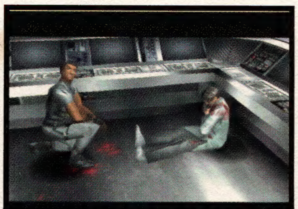
GUIDER



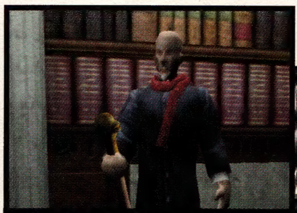
DENNA MÅNADS RECENSIONER



Dark Reign 2 – sid 68



Dino Crisis – sid 76



Vampire: The Masquerade– sid 78



Motorcross Madness 2 – sid 74

SVENSKA PC GAMER
Nummer 44 Augusti 2000

Chefredaktör & ansvarig utgivare Anders Sköld
anders.skold@pcgamer.net
Redaktionschef Anders Björlin
anders.bjorlin@pcgamer.net
Redaktör Joakim Bennet
joakim.bennet@pcgamer.net
Medarbetare i detta nummer
Mikael Hjalmarson,
Andreas Roman, Mats Nylund
Layout, design & omslag Ronny Sund
ronny.sund@pcgamer.net
Jannie Larsen

CD-ROM-produktion
Hans Månsson
hans.mansson@pcgamer.net
Förfrågningar om CD Gamer kan göras på
www.pcgamer.net/kundtjanst

Annonser
Annonschef Mikael Olovsson
mikael.olovsson@medstroms.se

Annonstraffic
Camilla Kastner, Thomas Owen

Ledning
VD Jens P Stenseth
Marknadschef Lotta Sundin

Prenumeration
Titel Data AB, 112 86 Stockholm
Tel 08-652 43 00, vard. 8.30-12, 13-16.30
Prenumerationspriset är 497:50 kr för 12 nummer.
Du kan också boka din prenumeration på
adressen: www.prenservice.nu
Adressändring kan du göra på adressen:
www.medstroms.se/kundtjanst

Tryck
Hansa Print, Åbo, Finland

ISSN 1401-9922

Svenska PC Gamer ges ut av
Medströms Dataförlag AB
Box 425, 351 06 Växjö • red@pcgamer.net
Telefon: 0470-70 31 00 • Fax: 0470-70 31 50

OBS! REDAKTIONEN SVARAR INTE PÅ FRÅGOR OM SPEL ELLER HÅRDVARA.

Medströms Dataförlag AB ger ut tidningarna: PC Gamer, PC Hemma, PC Format, PC Extra, PC +, SuperPlay och Svenska PlayStation Magasinet

TS TS-kontrollerad upplaga
36 800 helår 1999

Future PUBLISHING
MD Medströms Dataförlag AB

www.pcgamer.net

LITE OLIKA NYHETER

Det här blir en lite annorlunda ledare. Den här gången kommer jag inte att babbla en massa om vad som händer i spelbranschen och liknande, utan kommer istället att berätta om ett par nyheter. Den som har följt PC Gamer sedan starten 1996 vet att det har varit si och så med hårdvarubevakningen. Det finns ett par skäl till det, men det främsta har varit att det är svårt att behålla tidningens lättsamma ton om man samtidigt bevakar hårdvara. Nu har vi kommit på en lösning på problemet. Vi startar en ny tidning!

I augusti kommer alla spelintresserade att få chansen att läsa en ny PC Gamer varannan vecka. I början av månaden kommer ordinarie PCG ut, och mot slutet av månaden kommer vår nya tidning, PC Gamer Special, att finnas ute i handeln. Den nya tidningen kommer att vara i tabloidformat, dvs ungefär i samma stil som kvällstidningar som Expressen och Aftonbladet. En fördel med det här formatet är att trycktiden blir kortare, så rimligtvis borde det kunna bli ännu färskare material i vår nya tidning. Det redaktionella materialet kommer att påminna om det i den ordinarie tidningen, men en sak som skiljer sig åt är att det i varje nummer kommer att finnas ett hårdvarutema. Först ut är ett rejält test av 3D-kort, vilket många av våra läsare har efterfrågat ett tag nu. Precis som vanligt kommer det att följa med en CD-skiva fullproppad med demos och annat spelrelaterat godis. Tanken är att de båda tidningarna, PC Gamer och PC Gamer Special, ska planeras gemensamt av redaktionerna. På så sätt får vi bättre täckning av den hela tiden växande spelbranschen. Personligen tycker jag att det här är en väldigt spännande idé, som förhoppningsvis kommer att slå väl ut. Vi har hela tiden varit medvetna om att hårdvara är något som en speltidning bör ha med, och det här känns helt klart som en lyckad lösning. Att vi sedan får lättare att komma rätt i tiden med spelrecensioner och demos gör ju inte saken sämre. PC Gamer Special kommer att kosta 29 kronor och det första numret finns i en butik nära dig den 22:a augusti.

En annan sak som jag vill ta upp nu är att det här är det sista numret som jag gör som chefredaktör. Jag har varit med och jobbat på PC Gamer sedan starten i slutet av 1996 och nu känns det som att det är läge att prova något nytt. Jag har nu fått chansen att jobba med sport, musik och film och det är något som ligger mig varmt om hjärtat. Vår käre och kompetente layoutare Ronny Sund kommer att efterträda mig på chefredaktörsposten, och jag är övertygad om att PC Gamer kommer att fortsätta att vara en given informationskälla för den som vill veta mer om PC-spel. Tack för den här tiden!

Nog om detta. Vi har ju gjort ett sommarnummer i år igen. Jocke, jag och Micke Hjalmarson har ställt in semestern för att göra den här tidningen. Luta er tillbaka eller lägg er i hängmattan. Det är så det är tänkt att man ska läsa PC Gamer. "Jag och min PC Gamer"...



Anders Sköld
Chefredaktör
anders.skold@pcgamer.net

CD GAMER

DIN GUIDE TILL AUGUSTI MÅNADS CD-SKIVOR

ALONE IN THE DARK IV

Rullande demo - läs artikeln inne i tidningen!



VAMPIRE THE MASQUERADE

Spelbar demo från vampyrspelet



DEUS EX

Spännande demo från Eidos



INDEX

MOTOCROSS MADNESS 2





MICROSOFT

■ **P200, 32 Mb RAM**

På med läderkläderna igen och sätt dig på bågen. I Microsofts nya *Motocross Madness 2* är det full fart och tuffa hopp som gäller. Den här demon innehåller en bana där man tränar stunts, och en bana för tävlingar. I nya *Motocross Madness 2* finns det nya spellägen (t ex Enduro. I Pro Circuit tävlar du som rookieamatör mot ett fält bestående av tuffa AI-motståndare. Ditt mål är att vinna pengar, få sponsorer och fixa en massa karriärpoäng. Allra helst ska du komma in i Supercross-cirkusen. *MM2* har en uppgraderad fysikmotor, och grafiken har också förbättrats avsevärt. Lägg till licens för motorcyklarna så har du ett riktigt bra motorcykelspel.

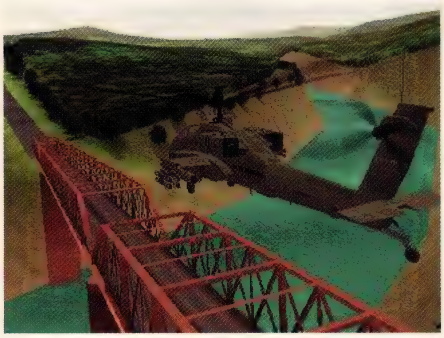
A

E.E RAH-66 COMANCHE vs KA-52 HOKUM

EMPIRE

■ **P 200, 32MB**

Enemy Engaged: RAH-66 Comanche Versus Ka-52 Hokum är uppföljaren till fjolårets uppskattade flygspel *Apache Havoc*. I *Comanche Versus Hokum* får flygspelsfantaster en chans att prova på två av de mest avancerade och dödliga attackhelikoptrarna någonsin - den ryska Ka-52 Hokum och amerikanarnas RAH-66 Comanche.



EUROLEAGUE FOTBALL

DINAMIC

■ **P 200, 32 MB, 3D-kort**

EuroLeague Football är det första spelet i sitt slag. Här får du en chans att uppfylla dina drömmar. Ta kontroll över ditt favoritlag, både på och utanför planen. I *ELF* får du verkligen fatta ALLA beslut. Här finns även en grundlig historiegenomgång från alla de stora cuperna, och fullt stöd för 3D-ljud så att det känns som om man vore på plats på arenan. Om du behöver hjälp finns EVA (Enhanced Virtual Assistant) till din hjälp. Man har satsat en hel del på klimat- och ljuseffekter. Det här innebär att du får uppleva regn, gyttja, snö och dynamiskt ljus.



NEVERWINTER NIGHTS

INTERPLAY

■ **P 266, 32 Mb RAM, 3D-kort**

En rullande demo från Biowares efterlängtade RPG *Neverwinter Nights*. *Neverwinter Nights* är ett nytt Advanced Dungeons & Dragons-rollspel från gänget som gav oss *Baldur's Gate*. *NWN* har designats särskilt med online-spelande i åtanke. Med hjälp av *Neverwinter Nights* kraftfulla och användarvänliga Solstice Toolset, kommer du kunna skapa och befolka egna världar och historia för andra att använda. Om du är Dungeon Master kan du ändra handlingen, besätta karaktärer och styra strider i realtid.



SUPER 1 KARTING

MIDAS INTERACTIVE

■ **P 166, 24 Mb RAM, 3D-kort**

Super 1 Karting innehåller korrekta återgivna 3D-modeller av de internationella banor och fordon som används i kartingens GP-serie. Du som spelare har

DOGS OF WAR

TAKE 2

■ **P166, 32 Mb RAM, Win95/98**

Om hundrasextio år har människan färdats bortom det egna solsystemet och in i den yttre rymden. Ett stort antal kolonier har etablerats på en mängd planeter. Den första kolonin fanns på Primus IV, den minsta planeten i Primussystemet. Pötsligt attackerade The Mantai, en ras intelligenta varelser, kolonin utan förvarning. Trots de här anfallen vägrade befälhavarna på jorden att skicka hjälp. Till slut klarar invånarna på Primus IV att slå tillbaka fienden, utan hjälp från Jorden. Det här gör att Primus IV-folket börjar bli rejält irriterade på sin gamla hemplanet. Det är det här som strategispelet *Dogs Of War* handlar om.



möjlighet att välja mellan olika klasser. Förutom 11 vanliga banor, finns det en bonus som består av en full GP-bana. Du har chans att jobba dig igenom de olika klasserna så att du kan få en licens att köra i nästa klass. Det slutgiltiga målet är att nå GP-cirkusen och vinna lopp där.

SCHOCKMAN
COMPUTERHOUSE
■ P 166, 32 Mb RAM

Ett rullande demo ur det här svenska spelet som troligtvis kommer att backas upp med en storlansering framåt hösten.

SHAREWARE

TANKTIME 3D
PROPHET SOFT
■ P 233, 32 Mb RAM, 3D-kort

Shoot-'em-up i 3D!

SPACE HAWK
TOBIAS HELLMAN
■ P 166, 32 Mb RAM

En svensk action- /arkadshooter.

PATCHAR OCH TILLBEHÖR

HALF-LIFE: COUNTERSTRIKE
de_heat

HALF-LIFE: PATCH 1.1.0.1
Senaste patchen till *Half-Life*

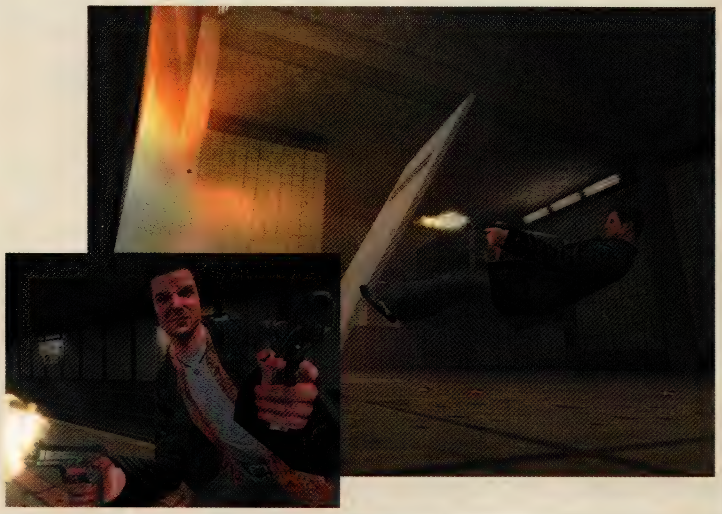
MS MOTOR-CROSS MAD-NESS 2 TRACK EDITOR
Baneditor till Microsofts motorcykelspel.

QUAKE III ARENA DM
Deathmatchbanor till *Quake III Arena*

UNREAL TOUR-NAMENT: INOXX PACK
Officiellt kartpaket till Unreal Tournament.

MAX PAYNE
INFOGRAMES
■ PII 233, 32Mb RAM, Win95/98, 3D-kort

Rullande demo från ett av årets mest efterlängtade spel. Finska Remedy visar att det finns gott hopp för de skandinaviska spelutvecklarnas framtid. Redan i vårt förra nummer hade vi en artikel om *Max Payne*, och där kunde den intresserade läsa: "Efter en lyckad träff kan du räkna med att spelet fryser till och snabbt byter till en Matrix-liknande Bulletcam för att visa den snygga grafiken." I *Max Payne* kommer man att kunna frysa spelet efter ett skott för att specialstudera individuella kulor. Det här är Hong Kong-influerad action av bästa märke.



ALONE IN THE DARK 4
INFOGRAMMES
■ P 200, 32 Mb RAM

Rullande demo från den fjärde delen i serien. Vi är många som har väntat länge på att få information om det här spelet, och därför är det extra glädjande att äntligen kunna lägga med åtminstone en film. Den som vill veta mer om *Alone In The Dark* kan läsa Jockes femsidiga artikel i det här numret av PC Gamer.





DEUS EX
EIDOS
■ P 200, 64 Mb RAM

I det här spännande rollspelsäventyret spelat du en mäktig terroristbekämpare. Det här utspelas i framtiden, där vår värld är en farlig och kaotisk plats. Det finns hur många terrorister som helst, och de drar sig inte för att uträtta sina otäcka dåd. Droger, sjukdomar och giftutsläpp är också en del av vardagen. Ekonomin håller på att kollapsa och klyftorna mellan de olika klasserna har växt rejält. I den här världen är inget som det verkar att vara, och du är den enda som kan rädda situationen. Problemet är att du inte kan lita på någon. Din uppgift är att nysta upp en konspirationshärva - en konspiration som du är den enda som tror på... Om du av någon anledning har en tysk dator kan du inte köra det här spelet...

GIANTS
INTERPLAY
■ P 200, 32 Mb RAM

En rullande demo från en av de senaste årens stora mässfavoriter, *Giants: Citizen Kabuto*. Vi har följt det här spelet på såväl ECTS som

WINDOWS-MENYN

Sätt i skivan i din CD-ROM-läsare och menyprogrammet startas automatiskt.

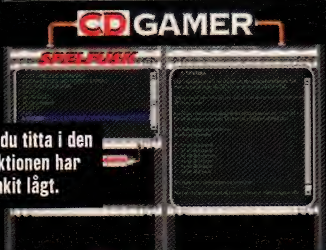
Utöver demos har vi dessutom guider, recensioner och spelfusk ur tidigare nummer av PC Gamer.



Här hittar du alla PC Gamers tidigare recensioner.



Om du kört fast kan våra guider hjälpa dig.



Måste du titta i den här sektionen har du sjunkit lågt.



Kolla innehållet på tidigare utgåvor av CD Gamer.

PROBLEM?
Se till att du har följt alla installationsbeskrivningar. Om du har fått en defekt CD så byter vi ut den mot en ny. En CD-skiva ska endast bytas ut om den inte går att läsa ifrån. Ex. menyprogrammet starta inte. Om du däremot har problem med någon demo eller program ska du ta kontakt med vår CD-support. Du kan nå dem på:
www.medstroms.net/kundtjanst/cd.html

Notera att vår CD-support hjälper till med tekniska problem som direkt hör till vår CD-skiva och inte kan svara på övriga frågor angående hård- och mjukvaror.

OBS!
CD-ROM-skivan är naturligtvis noggrant testad mot virus, men Medströms Dataförlag AB tar inte ansvar för några som helst skador som kan tänkas uppkomma till följd av användning av CD-ROM-skivan och dess innehåll. Vill du vara på den säkra sidan, säkerhetskopiera all viktig information på hårddisken först.

E3 och blivit lika imponerade varje gång. Bland de saker vi kommer att få uppleva finns bland annat: musik av Mark Snow (Arkiv X), man kan spela som tre raser (Kabuto, Sea Reapers, Meccaryns), man kan manipulera landskapet för att försvåra för fienden, och man kan få invånarna att skapa intressanta vapen. Dessutom kommer det att finnas 30 olika världar att kämpa om och i.

EON: THE FACE OF DECEPTION

COMPUTERHOUSE

■ **P200, 32 Mb RAM**

En imponerande rullande demo från Eon: *The Face of Deception*. Om du vill veta mer om det här spelet ska du ta en titt på På gång-sektionen i det här numret av PC Gamer. Vår reporter Andreas Roman har försett oss med en exklusiv förhandstitt på det här spännande fantasyspelet.

MOTOR MADNESS

EJ FASTSTÄLLD

■ **P200, 32 Mb RAM**

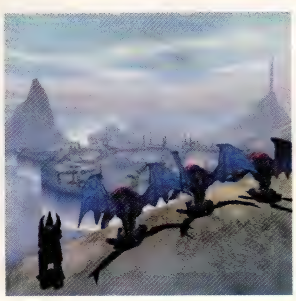
Ännu ett bilspel med tilläggsnamnet "Madness." Det här är ett rullande demo.

SACRIFICE

SHINY

■ **P200, 32 Mb RAM, 3D-kort**

Ännu en rullande demo, den här gången från *Sacrifice*. Den som har hängt med i utvecklingen den senaste tiden, kan inte ha undgått att lägga märke till *Sacrifice*. Det här måste vara ett av de snyggaste spelen på länge. Vi körde en Senaste Nytt Om-artikel i vårt förra nummer, och responsen var enorm. Därför har vi lagt ner mycket möda på att få med den här filmen på CD Gamer i det här numret. I *Sacrifice* ska du blidka din gud för att få nya krafter. Det finns fem gudar i spelet - du måste välja en av dem, för att sedan





försvara den och dig själv mot de andra gudarnas underhuggare. När Micke Hjalmarson var på E3 för ett tag sedan, tyckte han att *Sacrifice* var mässans snyggaste spel. Det vill inte säga lite...

ULTIMA WORLDS ONLINE

ORIGIN

■ **P200, 32 Mb RAM**

Rullande demo som alla *Ultima-fans* måste kolla in..

VAMPIRE: THE MASQUERADE

NIHLISTIC

■ **P200, 32 Mb RAM**

Förr i världen var du en tapper och stilig riddare som kämpade mot ondska och hemskheter. Nu har du istället förvandlats till en vampyr. Nu är du ute efter hämnd på den som gjorde dig till den du nu är. För att lyckas med det måste du kämpa mot dina egna drifter. Det här är ett rollspel som bygger på White Wolfs gamla *Vampire: The Masquerade*. Det här spelet utspelas i The World of Darkness, dvs samma som White Wolfs karaktärer håller till i..

WARLORDS BATTLECRY

LEARNING COMPANY

■ **P200, 32 Mb RAM**

Om du sitter och väntar på *Warcraft III* kanske det här kan vara ett lämpligt tidsfördriv. Glöm inte att det här spelet har inte en, inte två utan tre olika sorters alver.

KONTROLLER:
ALLMÄNNA KOMMANDON:
Esc - Stoppa uppgift eller stäng dialogruta
A - Anfall
B - Bygg byggnader
W - Bygg murar och torn
E (F/S) Reparation följt av: F=Bygg snabbt, S=Reparera långsamt
F - Formationspanel
Vänsterpil - Rotera formation motsols
Högerpil - Rotera formation medsols
Home - Centrera på din startplats
Shift C - Sätt attityd på COWARDLY
Shift G - Sätt attityd på GUARDIAN
Shift D - Sätt attityd på DEFENSIVE
Shft A - Sätt attityd på AGGRESSIVE
Shift R - Sätt attityd på RAMPANT
Ctrl C - Konvertera
G - Följ och vakta en armé
P - Patrullera
Ctrl D - Förstör en armé eller byggnad
Shift - Håll ner Shift för att lägga kommandon i kö. Visar också lista över komm. för närvarande i kö.
Alt - Håll ner Alt för att dela ut en prioritetorder.

ARMÉVAL:
Ctrl 0-9 - Definiera arméer som en grupp
0-9 - Välj några arméer
0-9 igen - Centrera på de senast valda arméerna
Dubbelklicka - Välj alla arméer av en särskild sort på skärmen
Ctrl A - Välj så många arméer som möjligt, närmast skärmen
Ctrl Z - Välj alla arméer av en särskild sort
Ctrl S - Välj alla arméer på skärmen
Ctrl T - Välj alla arméer av en särskild sort på skärmen

SPELLS:
S - Öppna spellbok
C - Gå till vanliga spells
H - Gå till läkande spells
N - Gå till Necromantic-spells
P - Gå till Pyromantic-spells
I - Gå till Illusion-spells
R - Gå till Rune-spells
S - Gå till Summoning-spells
1,2,3..0 - Kasta motsvarande spell (1-10) ur listan


– För sista gången
vad vill du mej?

En första titt på...

NEW LEGENDS

Jedi Knights designer avslöjar äntligen sitt *Unreal*-projekt.

Av MATTHEW PIERCE

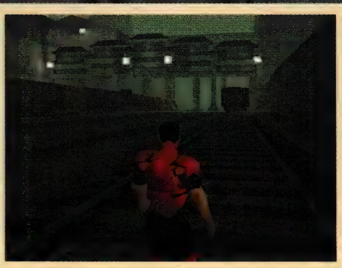


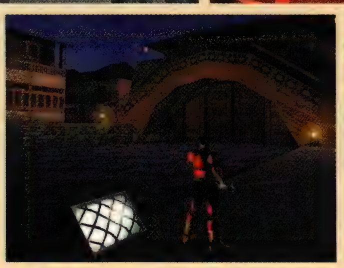




Vet du inte att det är fult att peka?



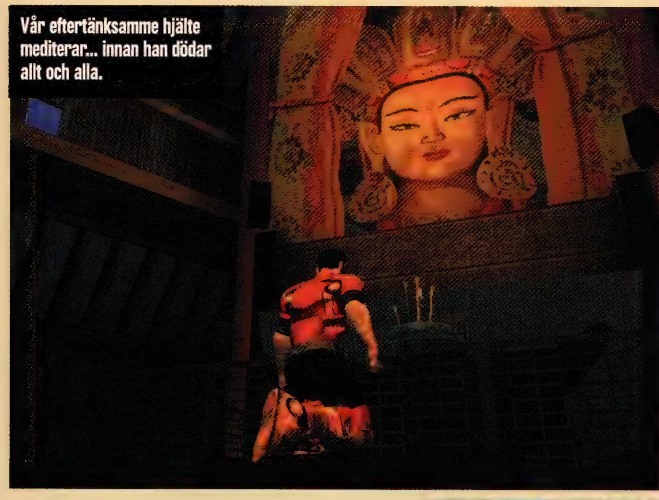




NEW LEGENDS KOMMER ATT BLI BERÖMT EFTERSOM...

- **Unreal-motorn används för att skapa enorma och imponerade nivåer.**
- **Sådana här skriptade sekvenser har vi inte skådat sedan *Half-Life*.**
- **Vapnen och målsökningssystemet är riktigt nyskapande.**
- **I teamet finns många som jobbade med LucasArts suveräna Jedi Knight.**

UTVECKLARE	INFINITE MACHINE	GENRE	ACTION/ÄVENTYR
UTGIVARE	EJ FASTSTÄLLT	RELEASEDATUM	VÅREN 2001



Vår eftertänksamme hjälte mediterar... innan han dödar allt och alla.





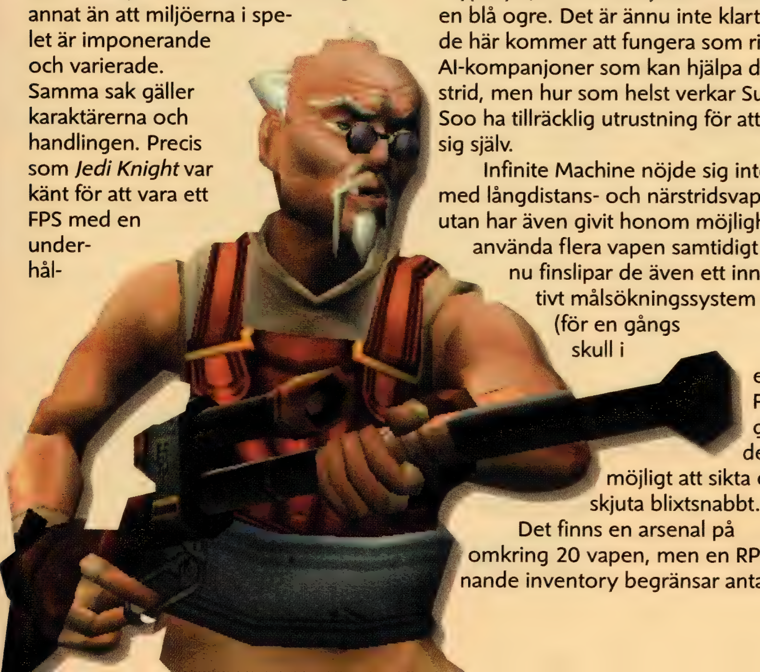
Svärdet är redan snyggare än det i Daikatana.

HUR följer man upp *Jedi Knight*? Svaret blir, kan man tro, *Obi-Wan* - LucasArts kommande sabelviftarfest i första person. Om man tar en närmare titt märker man snart att ett annat team - Infinite Machine - har intressanta grejer på gång.

Sanningen är den att *Jedi Knight* till stor del var Lead Designern Justin Chins skapelse. Chin lämnade företaget för två år sedan, och tog med sig många LucasArts-anställda. Därför har det nya företaget nivådesigners, konstnärer och dialogförfattare som har jobbat på så vitt skilda spel som *Dark Forces*, *Descent*, *The Curse Of Monkey Island*, *Shadows Of The Empire* och till och med självaste *Obi-Wan*. När de nu inte längre fjättrade vid Lucas-imperiets kedjor, är de sugna på att berätta mer om *New Legends*: ett actionäventyr i tredje person som utspelas i ett framtida Kina.

Infinite Machine valde precis som så många andra nu för tiden att basera sitt spel på *Unreal*-motor. Epics 3D-teknologi ligger fortfarande före Id:s *Quake III Arena* när det gäller att skapa stora utomhusmiljöer, och det var verkligen något som tilltalade teamet.

Stora, snötäckta bergstrakter, vackert modellerade tempel och gigantiska industrimiljöer... man kan inte säga annat än att miljöerna i spelet är imponerande och varierade. Samma sak gäller karaktärerna och handlingen. Precis som *Jedi Knight* var känt för att vara ett FPS med en underhållande handling, verkar New Legends spännande med sin centrala karaktär, Sun Soo, som måste återta sitt hemland från den otäcka diktatorn Xao Gon.



Under spelets gång kommer ickespelande karaktärer och gör Soo sällskap - bland dem märks en åttioårig krypskytt, en draktämjande flicka och en blå ogre. Det är ännu inte klart om de här kommer att fungera som riktiga AI-kompanjoner som kan hjälpa dig i strid, men hur som helst verkar Sun Soo ha tillräcklig utrustning för att klara sig själv.

Infinite Machine nöjde sig inte bara med långdistans- och närstridsvapen, utan har även givit honom möjlighet att använda flera vapen samtidigt och nu finslipar de även ett innovativt målsökningssystem som (för en gångs skull i ett FPS) gör det möjligt att sikta och skjuta blixtsnabbt.

Det finns en arsenal på omkring 20 vapen, men en RPG-liknande inventory begränsar antalet du kan bära runt på samtidigt. Taktiska beslut måste fattas när det gäller vilka som ska behållas och vilka du ska lämna - det är viktigt att bestämma sig för rätt vapen då traditionella fotsoldater snart ersätts av flygande, maskingevärsförsedda robotar och vapentokiga cyborger.

Det kommer att finnas gott om skriptade sekvenser också - förhoppningsvis ser det till att ge oss den filmliknande atmosfär som fanns i Half-Life. Om det finns någon utvecklare som vet hur man berättar en bra historia, är det LucasArts - och då det till stor del är gammalt LA-folk som arbetar med *New Legends* kan det här ambitiösa actionäventyret mycket väl bli ett av nästa års stora titlar.

Chockerande nog visar det sig att Infogrames inte längre står som utgivare för spelet, vilket gör att New Legends är lite vilset för tillfället. Med tanke på det vi har fått se av spelet, kommer snart någon ny utgivare och skriver på ett avtal. PCG

"TRADITIONELLA FOTSOLDATER ERSÄTTS AV FLYGANDE, MASKINGEVÄRSFÖRSEDDA ROBOTAR."

UPP MED HÄNDERNA

Ett av New Legends nya grepp är hur man hanterar vapnen. Istället för en enkel inventory med plats för nyheter, plockar Sun Soo upp och behandlar vapnen olika beroende på deras vikt och storlek. Den här enorma yxan, till exempel, måste man använda bägge händerna för att vifta med (har du någon gång försökt att bara använda en hand?), medan andra, mindre verktyg kan hanteras med en hand. Det här innebär att vår månsidige hjälte kan ge sig ut i strid med en dolk och en pistol i vardera handen.



UTVECKLAR DATA

Namn: Infinite Machine

Ursprungsland: USA

Grundat: 1998

Antal: 18

Bakgrund: Infinite Machine grundades för två år sedan av Justin Chin och Che-Yuan Wang -två fd LucasArts-anställda. Som designer, författare och lead artist på *Dark Forces*, och projektledare på dess uppföljare, *Jedi Knight*, kan ingen klaga på Chins meritlista. Han tog även med sig flera andra LucasArts-anställda när han slutade.

Tidigare spel: Inga.

KOMMER SNART!

Vi kommer med en uppdatering om New Legends (och en eventuell utgivare) om några månader.

En första titt på...

NO-ONE LIVES FOREVER

Det skulle väl vara *Highlander* då.

Av MATTHEW PIERCE





(Ovan) När du tröttnar på att smyga omkring, går det att bara rusa fram till fienden och skrika som en tjej.
(Stora bilden) Lite väl magstarkt? Tja, vill man få jobbet gjort så...

NO-ONE LIVES FOREVER KOMMER ATT LEVA FÖR EVIGT EFTERSOM...

- Det är *Quake* blandat med *Hämnarna, James Bond* och *Austin Powers*.
- Man ska inte bara skjuta. En del miniuppdrag hamnar inte i FPS-facket.
- Det är det första spelet som använder den kraftfulla LithTech 2.0-motorn.
- Du får leka med en robotpudel.

UTVECKLARE	MONOLITH	GENRE	FPS
UTGIVARE	FOX INTERACTIVE	RELEASEDATUM	JULEN



Skjut vakterna när de jonglerar med sina vapen.



"Jag vill kunna spegla mig i golvet."

VEM vill leva för evigt, förresten? Om inte framtida medicinska framsteg ser till att få stopp på den åldersmässiga viktökningen skulle det inte finnas någon kontorsbyggnad som hade plats för PC Gamer-gänget vid mitten av 2000-talet. Dessutom skulle vi alla vara groteskt skrynkliga och håriga - och det är i skrivande stund bara Ronny som vet hur det känns.

Titeln på *Monoliths* kommande shooter i första person är förstås en James Bond-parodi. Det beskriver det här liret på ett ganska bra sätt. Du får klämma in dig i Cate Archers (intelligent, påhittig och vacker, förstås) jumpsuit, och då förstår du kanske att NLF använder sig av *Austin*



"NLF ANVÄNDER SIG AV *AUSTIN POWERS*-LIKNANDE, 60-TALSINSPIRERAT SPIONTEMA."

Powers-liknande, 60-talsinspirerat spiontema. Marockanska fiender har solbrillor och fez på huvudet, anti-terroriststyrkan UNITY utkämpar en ständigt pågående kamp mot de otäcka HARM, och de 30 Bond-liknande uppfinningarna är lika viktiga inslag som vanliga vapen. Det är så uppenbart och effektivt att man börjar undra varför inte någon har provat på det här förut.

Det här är det första spel som visar upp den andra generationen av Monoliths imponerande LithTech-motor (som används i *Shogo: MAD och Blood 2*) - en oerhört flexibel kod som används till mer än bara de vanliga korridorerna och utomhusmiljöerna som brukar finnas i vanliga shooters i första person. På vilket sätt? När en av spelets första nivåer startar finns du i ett plan. Piloterna har dödats av terrorister, och för att överleva måste du hoppa ut, rikta in dig på en fiende och se till att få av honom fallskärmen. Samtidigt blir du beskjuten av hans likaledes fallskärmshoppande kumpaner. Någon som sade "No, Mr Bond, I expect you to fly..."?

Det finns gott om sådana här mellanspel på din resa runt om i världen. Du får bland annat se platser som den karibiska övärlden och Alperna. Under tiden som agent Archer reser utvecklas hennes personlighet. Det är inte på något sätt ett RPG, men *No-one Lives* har statistik som påverkas av vad du gör. Om du använder stealth kommer din effektivitet att påverkas; använd ditt Sniper Rifle ofta så kommer din hand att hela tiden bli stadigare.

Det är inte bara från rollspel som man har hämtat inspiration. Dialogträd som hämtade från klassiska peka-och-klicka-äventyr kommer att finnas med (välj rätt svar så påverkas dina stats). Din inventory med manicker måste också fyllas på inför uppdragen: välj rätt föremål för jobbet (som t ex exploderande läppstift, cyanidspetsade låsdyrkar och robotpudlar), så kommer halva jobbet att vara gjort åt dig.

Fullt kontrollerbara fordon finns också med, för så ska det ju vara nu för tiden. För närvarande är dessa begränsade till snöskotrar och motorcyklar, fast Monolith utesluter inte ytterligare tillägg. Faktum är att LithTech 2.0-motorn är så flexibel och lättanvänd att utvecklarna hävdar att amatörprogrammerare skulle kunna använda koden på samma sätt som många gör med *Quake* och *Unreal*.

När så många shooters fokuserar på hypervåldsam realism, är det skönt med ett spel som inte tar sig själv på så stort allvar. Komedi och action är inte alltid så lätt att kombinera, så vi kommer att följa arbetet med NFL på nära håll inom kort.

PCG

VEM VAR DET SOM FEZ?

Förutom 15 olika singleplayeruppdrag, finns det 10 lika spännande multiplayerditon i *No-One Lives Forever*. Genom att använda 60-talets spiongenre som tema går det inte att köra sådant som Capture The Flag - istället finns det sådant som Hunt The Watermelon. Två lag kämpar om den berömda frukten på en marockansk marknad, och förlorarna får gegga i ansiktet. Monolith har använt det klassiska Spy vs Spy som inspiration för multiplayerelementen - det blir inte lika mycket vanlig deathmatch som UT-liknande lagstrider.



UTVECKLAR DATA

Namn: Monolith

Ursprungsland: USA

Grundat: 1995

Bakgrund: Monolith fick sina första rubriker för det blodiga Blood. Med sin LithTech-motor skapade de robotshootern *Shogo*: MAD.

Tidigare spel: *Claw, Blood, Blood 2, Get Medieval, Sanity, Shogo.*

KOMMER SNART!

Vi räknar med att köra en Senaste Nytt Om väldigt snart. Kanske redan i nästa nummer.



Han straffas för brott mot modelagen.

En första titt på...

C&C: RED ALERT 2

En uppföljare som inte går av för hackor. **Av MATTHEW PIERCE**



(Ovan) Ryssarna tar sig verkligen friheter.





C&C: RED ALERT 2 KOMMER ATT GÖRA DIG RÖD AV UPPHETSNING EFTERSOM...

- Det finns massor av nya enheter och byggnader att ta sig an.
- Den förbättrade spelmotorn bör göra spelet snabbare.
- Du vet instinktivt hur det går till - det är trots allt *C&C*.
- Det finns en Tesla Coil uppe på Eiffeltornet (ser det ut som).

UTVECKLARE	WESTWOOD	GENRE	RTS
UTGIVARE	EA	RELEASEDATUM	VINTERN 2000



Annorlunda retrografik används när ryssarna är inblandade.



Parisarna utnyttjades hänsynslöst i reklamfilmen för tandkrämen som tog bort isningar i tänderna.

DE har varit väldigt tysta om det här. Den krigsdimma som i flera månader har legat över Westwoods Irvine-studio har äntligen skingrats. Det innovativa nya projekt som har fått dem att övernatta på kontoret är... ännu en *C&C*-uppföljare (fast det visste alla som läser PCG redan). Kan man säga.

C&C: Red Alert, vilket ni säkert kommer ihåg, utspelades innan det första *Command & Conquer*: det utspelades i WW II-miljöer där Stalins ryssar gav sig in i kampen mot de allierade. I *Red Alert 2* är det mer av samma sak - fast lite mer omfattande. Det har gått två år, ryssarna har besegrats och allt är frid och fröjd... ända tills den nya socialistledaren, General Romanov, bestämmer sig för att utkräva revansch för sina landsmäns våldsamma död.

En ny version av *Tiberian Sun*-motorn används för att driva spelet, även om Westwood har bestämt att ta bort några element från koden för att förbättra hastigheten och grafiken. Därför finns det inte längre någon deformerbar terräng och voxlar har inte längre ensamrätt på grafiken. Det kommer dock inte att flyga omkring några polygoner; istället gör spriter en comeback för att försäkra sig om att det hela tiden blir full fart i spelet - och av skärmbilderna att döma kommer det att bli klart hektiskt.

Ryssarna ser ut att ha en hel del kul att komma med. Hundar och vanliga fotsoldater finns med igen, även om teknologin verkar ha gått framåt med stormsteg för de övriga. Tesla Troopers som fungerar som mobila mini-Tesla Coils, Desolators som fungerar som soldater med beam-vapen, cyborg-liknande Crazy Ivans och Yuris som får fiender att hoppa av har redan avslöjats. Bland de tyngre ryska mark- och luftenheterna märks det långsamma men dödliga Kirov Airships, Tesla Tanks, Rhino Tanks, och Apocalypse Tanks som har plockats in som ersättare för föregångarna Mammoths. Det är inte längre lika farligt att utvinna Ore, då ryssarnas War Miner-harvester har ett försvarstorn på taket. De allierade har kanske något mer traditionella enheter, som t ex Spioner, Tanyas (som nu kan ta sig fram i vatten), och ett stort antal tanks. De är dock välsignade med särskilt designade försvar mot tankruscher i form av en Terror Drone - en spindelliknande kamikazeenhet som slår ut fienden (och sig själv) i en enorm självmordsexplosion.

Man kan nu återigen ge sig ut på vattnet och kriga, och de vanliga allierade hangarfartygen och ubåtarna får hjälp av delfiner som kan ge ryssarna en match. De kan tydligen ge sig på hela fartyg.

Det finns ett fast isometriskt perspektiv, välbekanta enheter och grafiken är nästan "söt"... Vi vill förstås inte bilda oss en bestämd uppfattning om ett spel som inte är färdigt men vi hoppas verkligen att det var rätt beslut av Westwood att återvända till de här välbekanta jaktmarkerna. Var det någon som nämnde *Dune 2000*? PCG



"DEN NYA SOCIALISTLEDAREN, GENERAL ROMANOV, BESTÄMMER SIG FÖR ATT UTKRÄVA REVANSCH."

MITT HEM ÄR EN BRÄDGÅRD

Trots att bara en handfull byggnader har avslöjats, verkar det som att de allierade har fått lejonparten av den fantasifulla biten. En Weather Machine kan orsaka ionstormar kring de sovjetiska baserna, och den åska som medföljer kan förstöra hela byggnader. På samma sätt är deras Solar Tower en spännande byggnad som med hjälp av solkraft kan skicka ut dödliga strålar mot fientliga anfallare. Det är ännu inte klart om en dag-/nattcykel kommer att påverka dess effekt - men eftersom man har förändrat spelmotorn har vi våra misstankar.



Snabbare action, nya enheter och mer detaljerad grafik. Men skulle det inte ha varit i full 3D?

UTVECKLAR DATA

Namn: Westwood

Ursprungsland: USA

Grundat: 1985

Bakgrund: Grundat i ett garage i Las Vegas av Brett Sperry och Louis Castle. Westwoods rykte växte i takt med tidiga spel som *Eye Of The Beholder*. Det var *Dune II* från 1992 som gjorde dem kända, och sedan kom *C&C*-serien.

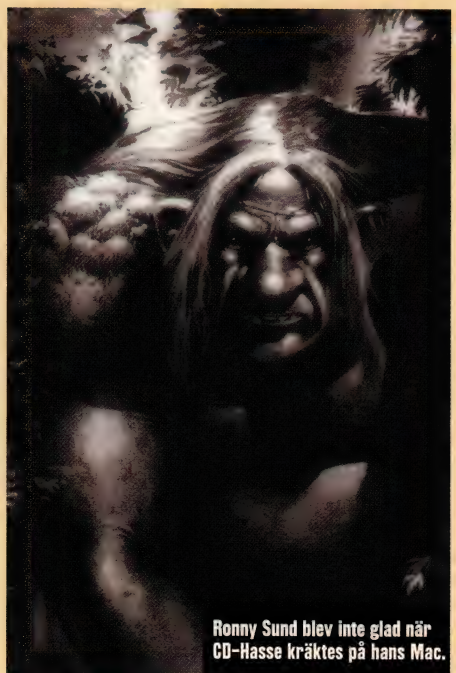
Tidigare spel: *Command & Conquer, C&C: Red Alert, C&C: Tiberian Sun, Lands Of Lore I-III, Dune II, Dune 2000, Nox, Blade Runner, Legend Of Kyrandia.*

KOMMER SNART!

Vi kommer att skriva en Senaste nytt om-artikel så snart som Westwood bestämmer sig för att släppa lite nya bilder och info.

En första titt på...

EON



Ronny Sund blev inte glad när CD-Hasse kräktes på hans Mac.

Ett blågult fantasyrollspel ser vi inte varje dag...

Av ANDREAS ROMAN



DÄRFÖR KAN EON KOMMA ATT HÅLLA RIKTIGT LÄNGE...

- Det är från Sverige.
- Det är fullt av action OCH taktik!
- Karaktärerna har coola ansiktsanimationer.
- Det vänsterprasslas friskt.

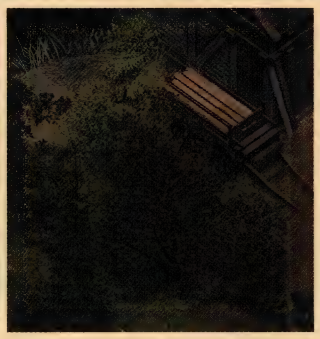
UTVECKLARE	EON	GENRE	RPG
UTGIVARE	EJ FASTSTÄLLT	RELEASEDATUM	HÖSTEN 2000

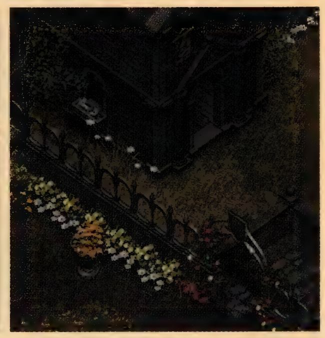


Ronans avslutningsfoto från gymnasiet. Killen med silverkronan hade tagit några groggar för mycket.









TILL vintern får Sverige chans att sträcka på sig. Då släpper det göteborgsbaserade Computerhouse *EON: The Face of Deception*. *EON* är ett mycket amibitöst projekt, ett fantasyrollspel som vid första anblick ser ut att vara gjort av klassiskt mått. Det krävs dock inte många klick med musen för att man snart ska se att så inte är fallet.

Upplägget är enkelt. Du spelar Marcus, en ung man i en mörk situation. Hans föräldrar har blivit mördade av ett gäng rövare, till synes utan orsak, och i blint raseri förföljer du mördarna för att hämnas och kräva ett motiv. Det visar sig dock att orsaken till mordet är betydligt djupare än vad du någonsin kunnat ana, och allt eftersom du nystar upp trådarna kring dessa omständigheter dras du in i ett konspiratoriskt spel mellan kungar och adelsmän, rivaliserande grannländer och ett hotande inbördeskrig.

EON är annorlunda på en del sätt. Till att börja med styr du bara en karaktär, till skillnad från många andra rollspel där du har ett helt gäng med dig. Även i *EON* kan du få följeslagare, men de lever sina egna liv och har egna viljor. De kommenterar väder och vind, pratar med varandra, gör saker på egen hand och uppvisar därmed en individuell personlighet. Du har ingen total kontroll över dem, du kan bara ge dem direktiv och hoppas att de gör som du vill. Så skicka inte en fegis in i strid, och förvänta dig inte att storbusen håller sig undan när pilarna regnar. Omgivningen omkring dig är likadan - bonden vänsterprasslar med grannens fru, ungarna retas med dig och jagar höns, det lokala fyllot däckar runt tolvtiden och livet går vidare. Kort sagt: *EON* är fullt av den realistiska rikedom som rollspelare efterlyst sedan tidernas begynnelse, och som endast *Ultima*-serien lyckats komma riktigt nära.

"DU HAR INGEN TOTAL KONTROLL ÖVER DEM, DU KAN BARA GE DEM DIREKTIV OCH HOPPAS ATT DE GÖR SOM DU VILL."

Stridssystemet är snabbt och i realtid. Även om det tar hänsyn till en mängd olika faktorer och är realistiskt som tusan ser man samma tempo i striderna som i ex. *Diablo*. Lägg till det att du kan kombinera olika taktiker med dina följeslagare för att skapa ett avancerat anfall, så har du både action och taktik i samma paket.

Precis som i andra rollspel, så utvecklas din karaktär genom erfarenhet. I *EON* får du dock inte poäng som du portionerar ut på olika grundvärden och färdigheter - oh nej, i stället så blir du helt enkelt gradvis bättre på de saker du praktiserar. Slåss du mycket med svärd, så blir du bättre på svärd.

Spelet har en väl utvecklad intrig och manuset ser genomarbetat ut. Detta märks bland annat i den rikliga dialogen. Alla karaktärer i *EON* har en egen ansiktsanimation där man ser hur de blir arga, ledsna, fundersamma etc. Lägg till det att alla repliker är inlästa av riktiga skådespelare, så blir den totala summan ett rätt ambitiöst projekt. PCG

KOMMER SNART!

***EON* kan bli ett av de mest intressanta rollspelen som släpps i år. Att det dessutom är från Sverige, gör att vi gott kan slå oss på vårt blågula bröst extra länge.**

NYHETER

5 PACKADE GAMERSIDOR...

ACTION

DOOM III

Blir id Softwares senaste projekt ett kärt återseende eller bara ett bevis på idétorka?

Det senaste som hände på id Software kan beskrivas med ett enda ord: Såpopera. John Carmack hade precis påbörjat arbetet med ett helt nytt spel, som inte skulle ha något med företagets andra spelserier att göra. Efter ett tag började han dock diskutera med de andra om möjligheterna att skapa en uppföljare till *Doom*. De andra programmerarna och grafikerna var inne på samma spår. Det fanns dock några som satte sig emot projektet. Adrian Carmach (som inte är släkt med John) och Kevin Cloud, som tillsammans äger mer än 50% av id, ville inte påbörja ännu en uppföljare.

John Carmack och de övriga ställde ett ultimatum: Antingen jobbar vi med *Doom* eller så får ni helt enkelt sparka oss. Det är lätt att förstå vilket stämning det blev på kontoret efter detta. Kevin och Adrian insåg dock att de inte kunde ändra de andras åsikt, men de hämnades på ett annat sätt. De passade på att sparka Paul Steed, en av de mest kända grafikerna. Enligt John Carmack var det en ren hämndaktion på grund av att Steed var en av de stora "konspiratörerna". Kevin försvarar sig med att Paul hade ställt till med andra problem och att hans avsked inte hade med *Doom* att göra. Paul själv har inte velat kommentera händelserna. Han nöjer sig med att säga att han inte skulle kunna vårda sitt språk nog för att ge en värdig kommentar.



Den stora frågan är varför John Carmack har visat en så stor öppenhet. Varför vill han att hela världen ska få reda på att de har haft konflikter i ledningen hos id Software? Nåväl, samtliga anställda har dock återgått till det normala och lanseringsdatumet för *Doom III* blir, när det är färdigt. Spelet ska i alla fall bli något för alla som skyr multiplay och den senaste vågen av spel från id Software och Epic Games. *Doom III* ska enligt Carmack bygga på helt ny teknologi, vilket kan bli riktigt intressant. Vi kan nog räkna med en ny 3D-motor som återigen får oss att byta datorer. Det lär dock dröja innan vi får se något från spelet, då arbetet precis har påbörjats.



ALIEN VS PIEDATOR

Monolith tar över uppföljaren till det suveräna actionspelet.
SID 25



UNBORN

Tyskt stategispel. Vad mer behöver vi säga?
SID 28



ANIWARE

Andreas Roman har träffat de svenska utvecklarna.
SID 34





ACTION

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Tiden har kommit då vi infriar alla löften.



■ Vi har lovat att ger er en gigantisk förhandstitt på Escape From Monkey Island och nu är den här. Vi har satt ihop sex sidor av rent nöje och packat allt med Winzip till en liten ruta. Skämt åsido har det varit lite väl tunt med material på sista tiden. LucasArts håller så hårt i bilderna att deras knogar blir vita, vilket vi tycker är ganska märkligt då spelet ska lanseras redan till hösten. Därmed blir vi tvungna att skjuta fram vår förhandstitt och vi vågar inte lova något ännu.

LucasArts har dock varit vänliga nog att släppa ett fåtal intressanta bilder, som är tillräckligt häftiga för att sprida glädje bland äventyrarna på redaktionen. Det känns bra att utvecklarna fortsätter att skapa spel i denna genre, när andra programhus flyr till enklare projekt. LucasArts är äventyrarnas sanna beskyddare!

● Monkey Island flyr till butikerna i höst.

ACTION

ALIENS VS PREDATOR 2

I spelbranschen brukar det spridas mer rykten än i skvallerpressen.



■ Den senaste tiden har rykten om en eventuell uppföljare till *Aliens vs Predator* cirkulerat. Fox Interactive var snabba att dementera uppgifterna, men till slut gick det inte att hålla alla nyfikna spelare borta. *AvP* ska få en uppföljare men det blir inte Rebellion Software som styr utvecklingen. Fox valde istället Monolith på grund av deras 3D-motor LithTech 2.0.

Enligt Monolith ska uppföljaren bli betydligt ljusare och lugnare än föregångaren. Det första spelet vältrade sig i mörka områden och snabbt anfallande fiender. Monolith eftersträvar en mer blandad spelstil med problemlösning och action. Detta betyder dock inte att spelet ska bli helt fri från stressiga strider. En annan ändring är att spelet ska bygga på en mer genomtänkt handling och därmed ge spelaren en härlig upplevelse. Grafisk lär vi få mycket ögongodis att gotta oss åt med tanke på LithTechs specifikation. Monolith kommer att bjuda på 32-bitars grafik och detaljerade texturer.

Det nya spelet kommer att heta *Alien vs Predator* med en hemlig undertitel. Fox Interactive har avslöjat att de ska satsa hårt på spelserien, vilket gör att vi kan räkna med fler uppföljare i framtiden.



"Ska vi gå hem till dig, eller hem till mig?"

● När, hur och varför? Ingen vet.

PC RIP?



SPECIAL RAPPORT

De nya konsolerna kommer att ta död på PC-spelen; ja så säger kättarna. Gör om, gör rätt, säger vi på militär-manér. Av OWAIN BENNALLACK



FALLET I SIN HELHET

Playstation 2 är, inte helt överraskande, uppföljaren till Sonys första konsol, som har sålts i mer än 70 miljoner exemplar. X-Box är i stort sett Microsofts svar på hotet från PS2. Playstation 2 kommer lanseras senare i år, medan X-Box fortfarande ligger ungefär 18 månader fram i tiden. Domedagsprofeter säger att dessa maskiner är alltför kraftfulla för att man ska kunna motstå dem. De påvisar också att hundratals utvecklare, inklusive storheter som Square och Konami, kommer att stödja PS2, och senare även X-Box. Några få PC-utvecklare kommer att gå över till konsolerna. Seven Studios till exempel är dedikerat till PS2. Företaget grundades av C&C-programmeraren Eric Yeo. Att döma av vilken succé Playstation 2 gjorde i Japan, så är det inte omöjligt att den kommer sälja i runt 100 miljoner exemplar under sin livstid. En del säger att den siffran är omöjlig att ignorera. De säger att utvecklare kommer att fokusera helt på konsolerna, och att till och med Microsoft kommer sluta ge ut PC-spel, till förmån för X-Box. De hävdar att kostnaderna för att utveckla spel idag gör att PC:n inte längre är en lönsam plattform.



Istället för att stava slutet för PC:n, ser X-Box ut att kunna ge plattformen en rejäl boost.

HAR du hört? Vi kommer tydligen snart att bli slavar under maskinerna, och den fria viljan kommer att berövas oss.

Men glöm scenariot med Arnies Terminator eller den illvilliga HAL i 2001; maskinerna jag talar om finns i vår omedelbara närhet. Men är Playstation 2 och X-Box verkligen på väg att beröva oss det som vi håller allra kärast: våra PC-spel? Många - inklusive en del inflytelserika personligheter inom spelindustrin - hävdar just detta.

Vi förstår deras argument; och vi tycker även att de har fel. Olikt vissa konsol-kids sänker vi oss inte till pajkastning i stil med - "Min maskin är mycket bättre än din!" Om vi verkligen trodde att PC:n var i fara, så skulle vi bli genuint oroade. Men efter 4 år med PC-spel, har vi fortfarande förtroendet kvar. Således listar vi här sju orsaker till varför vi kommer att spela på PC:n långt bortom år 2002.

1. PC:N ÄR HÄR FÖR ATT STANNA

Inget kommer att sluta tillverka PC-maskiner. De är livsviktiga för civilisationens framtid. När det gäller hemmet, där de nya konsolerna kanske blir "underhållningscenter", kommer alla att föredra PC:n när det gäller mail, Internet-surfande, brevskrivande etc. Om du någonsin läst text på en digital TV så vet du varför.

I kontrast till detta är framtiden för Playstation 2 och X-Box inte helt given. Se vad som



När teknologin tänjer på gränserna för vad som är möjligt, blir PC:n bara bättre och bättre.



rtlarande inte övertygad? Kolla in Halo-rtikeln i förra numret och dräggla tillsammans ed Kieron över den otroliga grafiska excessen.



Black & White är ett perfekt exempel på den sortens originalitet som har sitt ursprung i PC:n.

Årets E3 underströk PC:ns roll som innovatör.

hände med Sega Saturn, så förstår du kanske hur snabbt ett företag kan hamna på avvägar.
PC:n blir också billigare hela tiden. Miljoner gamers valde PC:n då Sony lanserade Playstation för en femtedel av priset. Idag står sig PC:n ganska bra i en prisjämförelse.

2. KONSOLTEKNOLOGIN STÅR STILLA

När en konsoltillverkare avslöjar vad dess system kommer att klara av, så slås världen av häpnad. Delvis för att specificationerna ofta är överdrivna - jämför de första, knackiga PS2-spelen med hypen - men också för att de ger oss en glimt av framtiden.
X-Box ser för närvarande ut att vara minst lika kraftig som en riktigt bra PC. Men X-Box ligger 18 månader in i framtiden. När vi är där kommer genomsnitts-PC:n att knalla runt med minst 1000MHz under huven, och grafikkorten kommer att vara minst dubbelt så kraftiga som idag. X-Box-utvecklarna använder sig för närvarande av nVidias GeForce 2 i sina tester - därför att de vet att X-Box antagligen kommer att ligga i närheten av vad en topp-PC redan klarar av idag.
Konsolerna förväntas hålla i ca fem år. Hur tror du ett PC-spel av idag ser ut om fem år? Precis.

3. ENKLARE GE UT SPEL PÅ PC:N

För att ge ut ett kosolspel måste du få tillstånd från konsoltillverkaren. Och för varje kopia som säljs, så går en del av vinsten till densamme. Just nu ligger det runt 50 kronor. Allt detta skapar avhållsamhet.
Visst är det sant att de bäst säljande konsolspelen säljer mer än deras motsvarigheter på PC:n - vilket också gör det mer lönsamt - men avkastningen går oftast till storföretagen. Det mesta av försäljningen från hitsen på Playstation gick till Sony (Gran Turisimo), Squaresoft (Final Fantasy), Eidos (Tomb Raider) och Electronic Arts (FIFA). Med fler än 200 utvecklare som slåss om de få platserna på toppen, så alstras det givetivs många förlorare. I kontrast till detta har den billigare industrin med PC-spel stöd för en klart större variation av titlar. Se bara på alla de där skäggiga krigsspelen. De kanske inte säljer mycket, men de säljer tillräckligt. Och så är det ju så att X-Box egentligen är en PC i tvångströja. Båda kräver DirectX, så det tar minimal kraft att koda för både PC:n och X-Box (mycket mindre än för Dreamcast och PC:n, tex). Microsoft är inte självmordsbenägna - de förväntar sig inte att försäljningen till X-Box kommer att skada PC-försäljningen. Däremot kommer de att utöka sin DirectX-användarbas. Således fördubblar de sin egen releaseplan för PC, och således kommer andra utgivare att släppa sina X-Box-titlar på PC:n. Där finns pengar att spara. PC-spelandet kommer, om inte annat, att få en boost av X-Box.

4. PC-SPEL KOMMER ATT BLI BILLIGARE

PC-spel är idag runt 15% billigare än konsolspel, eftersom utgivarna inte måste betala royalty-avgifter. Vart sjätte spel du köper är därför i stort sett gratis!

5. SPELEN KOMMER ATT BLI BÄTTRE

Då PC:n och X-Box är ganska snarlika till arkitekturen, kommer utvecklare att skapa ett spel för PC:n och därefter förenkla det för X-Box, om så är nödvändigt. Portningar åsido; PC:n kommer att vara förstaplattform för en stor mängd begåvade utvecklare. Id Softwares hela existens går ut på att få arbeta med de kraftfullaste verktygen.
Förutom några få (men lysande) undantag, så är konsolspelen ofta föga originella. På varje Zelda eller Metal Gear Solid går det bokstavligen dussintals racing- och fightingspel. PC-spelarna har lättare att acceptera variation. Half-Life, Hidden And Dangerous, System Shock och Grim Fandango lanserades alla på PC:n av den enkla anledningen.

"Ledande teknologi, färre restriktioner och ett intelligent community."

6. SPELEN ÄR MER INNOVATIVA

Utan PC:n så hade vi aldrig fått se storheter som *C&C*, *Wolfenstein*, *Ultima Online* och *Tomb Raider*. Dessa är inte bara superba spel - de stod även modell för helt nya genrer.
Ledande teknologi, färre restriktioner (*Doom* var Shareware för guds skull) och ett intelligent community (det är ni det) gör att PC:n är klart överläsen när det gäller innovation. De mest intressanta spelen på *E3 - Relics Sigma, Lionheads Black & White, Bungies Halo, Ion Storms Anachronox* och *Liquids Battle Realms*, till exempel - fann vi på PC:n.
De flesta gamers blir så småningom trötta på konsolerna. Men det är få som tröttnar på PC:n.

7. PC:N KAN HANTERA ALLT

Innovation föds på innovativa plattformar, och PC:ns mångfald är överlägsen. 3D, Internet, surround-ljud - allt kom till PC:n innan konsolerna ens fick nys om att det fanns. Och mer blir det. Du kan till och med kontrollera ett PC:spel på det sätt som passar dig bäst. På konsolen får du nöja dig med en ny design på joypaden.
PC:n är givetvis dyrare, och för dem som inte har råd med en, kommer de nya konsolerna att passa bra. Men vill man spela det bästa av det bästa, så är PC:n det enda valet. Och detta för PCG



PC-utgivare betalar inte royalties, vilket gör dina spel billigare.

KORTISAR

Små godbitar från nyhetsskörden.

BATTLEFIELD EARTH

Det är inte bara succéfilmer som får ta



steget över till datorspelens underliga värld. Regissören Roger Christian meddelar att det kan bli aktuellt med ett spel baserat på Battlefield Earth, en av årets största floppar hittills. Filmen bygger på en bok av scientologfadern L Ron Hubbard som är känd för sin hjärntvättning av Hollywoods elit. Det är ännu oklart vilket spelföretag som kommer att stå för utvecklingen. Frågan är om någon verkligen vill ta sig an projektet.

SLY GÖR COMEBACK

Illusion Softworks har påbörjat ett nytt projekt som säkert kommer att skilja sig markant från



deras tidigare spel. De ska använda filmhjälten Rambo som grund till ett actionspel, vilket kan bli intressant. Rambo var ju en riktig 80-talsfigur, då temat "ensam är stark" gick hem i alla filmer. Det finns inte mycket information om spelet ännu, men det är lätt att fantisera om innehållet. Illusion Softworks är fortfarande igång med *Hidden & Dangerous 2*.

MIRAMAX INTRESSERADE AV ALICE

Speldesignern American McGee har väckt mycket uppståndelse med sin gotiska version av Alice i underlandet. Nu verkar det som om filmbolaget Miramax är intresserade av att göra en långfilm om spelet, detta enligt envisa rykten på nätet. Frågan är bara om filmen ska bli animerad eller inte.

ACTION

S.A.R.

S.A.R. (Search And Rescue) var en simulator som var något före sin tid.

Utan stöd för 3D-kort så var det svårt att uppskatta den detaljerade miljön och hyfsade flygdynamiken. Uppdragen var dock kul, och man kunde flyga ungefär alla helikoptrar som finns, men spelet kröp fram på min då rätt moderna PII-233, och det i 800x600. Nu kommer Interactive Vision inom kort med uppföljaren, S.A.R. 2, och nu har man begränsat sig till en enda helikopter, amerikanska kustbevakningens HH-65 Dolphin. Förutom att den ser ut precis som i Baywatch så lovar man även en avancerad fysikmodell (man kommer t.ex. att kunna stalla ena sidan av rotorn genom att flyga för fort, sjunka genom sitt eget nedsvep och andra hemskheter).
I spelet gör man karriär inom kustbevakningen, flyger uppdrag och tar hand om sin besättning. Man sköter förutom flygning även vinschen och ger order till sin dykare/räddningsman, vilket underlättas av att helikoptern har hovringsautomatik, precis som den riktiga HH-65. PC Gamers utsände har inte lyckats få veta om Baywatchgänget kommer att springa runt på stränderna i minimala badkläder, men förmodligen får vi vänta på nästa generation av 3D-kort innan antalet polygoner räcker till för att simulera detta på ett realistiskt sätt.

● **Spelet ska släppas 22 augusti, men kolla in: http://www.iavision.com/sar2/ så länge, en demo ska dyka upp där inom kort.**

ACTION

STEEL PANTHERS: WORLD AT WAR

Spel släpps gratis



Alla som gillar turordningsbaserade krigsspel har väl någon gång provat på *Steel panthers*-serien. De tidigare spelen i denna serie påminde ganska mycket om ett turordningsbaserat *Close Combat*, med undantag för *Steel Panthers 3*, som var i större skala, men aldrig blev lika populärt. Grafiskt har serien aldrig varit mycket att skryta med, men man ser vad som är vad, och det är ohyggligt kul att möta andra spelare via Email eller hotseat vid samma dator.
SP:WAW, som i alla fall teoretiskt är *Steel Panthers 4*, återvänder till seriens ursprung, och koncentrerar sig på andra världskriget. Man kan spela som de flesta länder som deltog, och det finns en uppsjö av såväl enskilda slag som långa kampanjer. Man kan också konstruera sina egna. Det som gör mig så glad med allt detta är dock priset. Man kan ladda ner *SP:WAW* från Matrix Games websida utan att betala en spänn. Visserligen handlar det om ca 300 MB, men sedan är det fritt att bränna ner det på CD och ge bort till kompisarna om man vill ha riktiga motståndare. Dessutom släpper Wild Bill and the Raiders (låter inte det som ett popband från 60-talet?), som utvecklat spelet, ungefär en uppdatering i veckan, allteftersom spelarna rapporterar buggar och liknande. När det gäller taktiska krigsspel är nog detta årets bästa nyhet.

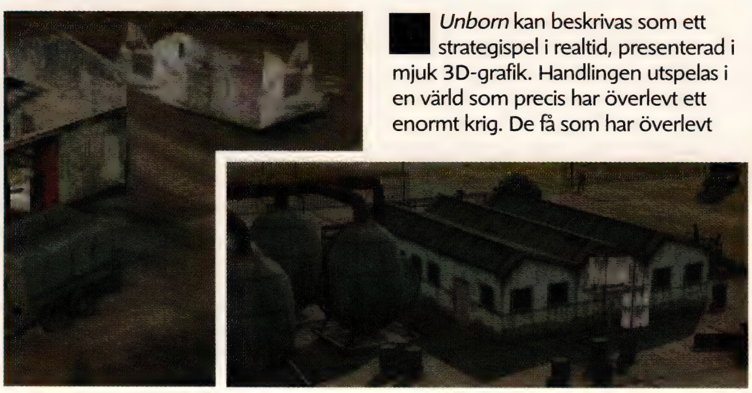
● **Kolla in: http://www.matrixgames.com/**

ACTION

UNBORN



Det tyska programhuset Silver Style tillhör kanske inte de mest kända speltillverkarna, men deras senaste titel Unborn kan bli riktigt intressant.



Unborn kan beskrivas som ett strategispel i realtid, presenterad i mjuk 3D-grafik. Handlingen utspelas i en värld som precis har överlevt ett enormt krig. De få som har överlevt kämpar för att hålla sig vid liv. Spelarens uppgift är att leda ett fåtal människor i jakten på sanningen om kriget. Mycket mer vill inte Silver Style berätta.
Unborn använder en avancerad 3D-motor och ett, enligt utvecklarna själva, genomtänkt kamerasystem. Motorn klarar av att visa upp enorma landskap och generera dynamiska vädereffekter, vilket låter lovande. Kommer *Unborn* att bli en vinnare? Vem vet, men tyskarna har ju som bekant lyckats överraska världen mer än en gång.

● **Silver Style lovar att bli färdiga till hösten.**

HIDDEN AND DANGEROUS 2: EN UTVECKLARES Dagbok

I den fjärde delen i vår exklusiva serie om de tjeckiska utvecklarna Illusion Softworks, förklarar Tomas Pluharik hur huvudkaraktären blev både "dold och farlig."



De här nya miljöerna visar hur långt man har kommit med Insanity 2-motorn.

Gary är huvudkaraktären i den värld som våra programmerare har skapat för *Hidden And Dangerous 2*. Vi försöker göra den här världen behaglig för ögat och vill även undvika att göra den för kantig. För de som har lite klenare datorer har vi bra nyheter - vårt spel kommer att ha många olika detaljalternativ, så det bör kunna flyta bra även med lite mindre kräm innanför skalet.

Insanity 2 (spelets motor) har alla möjliga sorters grafiska effekter inbyggda, understött av dagens grafikhårdvara. Ljus och skuggor uppför sig mycket mer realistiskt än i originalet, och dimman fyller hela miljöerna istället för bara kanterna. Vädret har också förbättrats avsevärt i Insanity 2, och framförallt har det blivit ombytligt och mer oförutsägbart.

Gary är egentligen en vanlig kille, och som sådan behöver han åtminstone en kniv om han ska kunna skada någon annan. *HAD2* utspelas i en mycket mer sofistikerad miljö, och därför ska vi använda oss av vapen som kanske låter lite mer, men som även når lite längre än Garys arm.

Gary älskar vapen - särskilt då alla deras rörliga delar och effekter har utarbetats så bra i spelmotorn. Han vet precis hur man använder de flesta lätta och tunga infanterivapen. Du kommer att kunna hjälpa fienden att få träffa sin skapare med hjälp av ett litet krypskyttegevär med ljuddämpare, eller med ett mer rejält gevär från långt håll. Det finns givetvis även situationer då fienden visar sig vara ett riktigt fegt kräk - ibland vägrar han helt enkelt att möta dig som en riktig man. Han gömmer sig i skyttegravar och vägrar att gå en ärofull död till mötes. Det är av dessa skäl som folk har uppfunnit vapen som även når bakom kullar, så att säga. En mörsare är ett idealiskt vapen. De är lätta att lagra, samtidigt som de även är portabla. Vad mer kan man som vapenfetischist begära?

Ibland händer de att vapnet är för komplicerat för att skötas av endast en soldat, och av detta skälet kan Gary kalla in sina vänner. De här polarna hjälper honom sedan att ladda luftvärnskanoner eller andra vapen som kanske används mot tanks och liknande bepansrade fordon.

Civilisationen har nu fört med sig massförstörelsevapen. Vanligtvis transporteras de till målet via luften, och det gäller även att man siktar ordentligt. För tillfället nöjer vi oss med att säga att det här är vapen för de stora pojkarna; den som känner sig redo och mogen att prova på dem får tillfälle till det. Vem vet? Kanske kommer vi även att plocka med kärnvapen i vårt spel?

Tomas 'Sep' Pluharik,
Lead Game Designer
och Team Leader







De där tjeckerna vill inte berätta mer om de här bilderna. Om de inte avslöjar mer kommer vi att klippa av deras hockeyfrillor. Då blir de nog mer samarbetsvilliga.

DET KOMMER NÄR DET KOMMER

De trettio mest efterfrågade spelen listas varje månad, men som vanligt är release-datumen osäkra som bäst.

Spel	Utgivare	Release
Black & White (75)	EA	Jul
Blade (82)	TBC	Jul
Baldur's Gate II: Shadows of Amn (84)	Interplay	September
C&C Renegade (84)	EA	Vår 2001
Carmageddon TDR 2000 (80)	SCi	Augusti
Colin McRae 2 (80)	Codemasters	September
Commandos 2 (80)	Eidos	Oktober
Deus Ex (81)	Eidos	Juli
Duke Nukem Forever (77)	Infogrames	Vår 2001
Escape From Monkey Island (84)	LucasArts	November
Fallout Tactics (84)	Interplay	Jul
Grand Prix 3 (84)	Hasbro	Juli 28:e
Halo (84)	Take 2	Vår 2001
Hidden And Dangerous 2 (83)	Take 2	Vår 2001
Hitman: Codename 47 (82)	Eidos	Jul
Loose Cannon (82)	Microsoft	Jul
Mafia (83)	Take 2	Vår 2001
Max Payne (84)	Take 2	Sommar 2001
MechCommander 2 (82)	Microsoft	Vår 2001
MechWarrior 4 (82)	Microsoft	4:e kvartalet
Obi Wan (81)	Activision	December
Oni (71)	Take 2	Oktober
Project IGI (82)	Eidos	Oktober
Rage Rally (78)	Rage	Jul
Return To Castle Wolfenstein (84)	Activision	Jul
Star Trek Voyager: Elite Force (82)	Activision	Oktober
Team Fortress 2 (83)	Havas	Vår 2001
The World is Not Enough (82)	EA	Jul
Ultima Online 2 (83)	Origin/EA	Vår 2001
Warcraft III (84)	Havas	Jul
Z2 (85)	TBC	1:a kvartalet 2001

UTLANDET

The Sims ser ut att dominera världen, men... vad händer i USA?

NORWAY	USA
1 The Sims	1 Who Wants To Be A Millionaire?
2 Euro 2000	2 The Sims
3 C&C Tiberian Sun: Firestorm	3 Star Wars: Force Commander
4 Soldier Of Fortune	4 Star Trek: Armada
5 Need For Speed: Porsche 2000	5 Lego Island

Redaktörns Kolumn

DVDufte II

Av Joakim Bennet

Merde! Je suis bloody ursinnig! Det är verkligen ett efterblivet land vi lever i. IT-högborg? Framstegsland? Ligga i bräschen för den informationsteknologiska utvecklingen? Visst, men inte om staten och de ytterst inkompetenta svenska filmdistributörerna får råda. Nej, dessa lurar er, konsumenterna!

Som vi alla vet så har ju Nordamerika en speciell kodning på sina DVD-filmer, och vi européer, japanerna och andra har en annan. Vi är Region 2. Regionen med en kromosom för mycket. Regionen som inte får ta del av allt det goda, på grund av att filmdistributörerna inte tror att vi vet vad DVD-mediet egentligen kan erbjuda. En Region 1-film är allt som oftast fullspäckad med extramaterial som alternativa ljudspår, trailers, Bakom Kulisserna-inslag och så vidare. Allt det goda som den stora lagringskapaciteten på en DVD-skiva KAN erbjuda. På våra egna för vi vara glada om man lyckats klämma in en högupplöst bild på "menyn".

Så vad göra? Jo, man köper givetvis en spelare som kan hantera Region 1. De flesta kunniga, seriösa handlare (läs alla utom de stora kedjorna som OnOff och SIBA, där medelsvensson köper sina teknikprylar) erbjuder sådana maskiner. Svensson vet tyvärr inte vad han går miste om! Han köper en spelare, och köper en skiva och tycker att: "Det här var ju ball! Filmen på en CD-skiva, och så kan jag välja om jag vill ha dansk eller svensk textning!" (Det där med svensk/dansk/norsk/finsk textning lyckades förresten Scanbox slarva till på sin utgåva av Tombstone. Valde du svenska fick du norska, och detta var alltså det enda du kunde göra på deras "interaktiva" menyer... Det är f-n så man baxnar.)

Den största anledningen till att jag tar upp det här igen är att de stora svenska distributörerna har tvingat handlarna att ta bort sin a Reg 1-skivor från hyllorna, under hotet att de annars inte får sälja Reg 2. Och sälja Reg 2 måste de ju, för Svensson har ju ovetande om vilket misstag han gör köpt sin spelare på OnOff, och måste således kika på svenskutgivna skivor.

Det är rent utsagt snuksigt. Att tvinga konsumenterna att köpa "demoversionen" av en utgåva (tack CD-Hasse för uttrycket) för ett pris som vida överstiger det som är satt på fullversionen på andra sidan Atlanten!

Nej, upp till kamp säger jag! Skriv arga mail, skicka brev, ring! Visa att ni som konsumenter inte går med på att bli behandlade på detta nesliga vis. Och framför allt: köp inte Reg 2! Köp en spelare som klarar Reg 1, och beställ sedan era skivor från USA. Jag och mina kollegor har beställt ett tiotal gånger, och endast en gång har Stasi-tullen knipit våra paket. Och även då, med tullavgift, moms och skatt inräknat, blev våra skivor billigare än om vi hade köpt dem i Sverige.

Och om ni inte visste det så är våra filmer också ofta flera minuter kortare än de amerikanska. DVD-utgåvorna lyder nämligen under tysk censurlagstiftning (EU-bestämmelser; landet med de hårdaste reglerna sätter ribban, och Schnitzel-Fritz måste ju som ni vet ha grönt blod i sina spel), vilket gör att censuren är hårdare än vad den annars skulle vara.

Bakåtsträvande översittare är vad de är, och någon borde lägga dem över knäna och ge dem en god hederlig spanking.

Men hör och häpna! Mitt i allt elände finns det en liten gnutta hopp - i skrivande stund har distributörerna faktiskt börjat undra varför de inte säljer Reg 2 som beräknat (Källa: den mystiske CD-Hasse). Kanske funderar de även på att göra någonting åt det? Förhoppningsvis är den genomslagskraft som denna fantastiska kolumn har, nog för att slå den sista spiken i Reg 2-kistan. Eller?

Skicka gärna era egna DVD-funderingar till: joakim.bennet@pcgamer.net

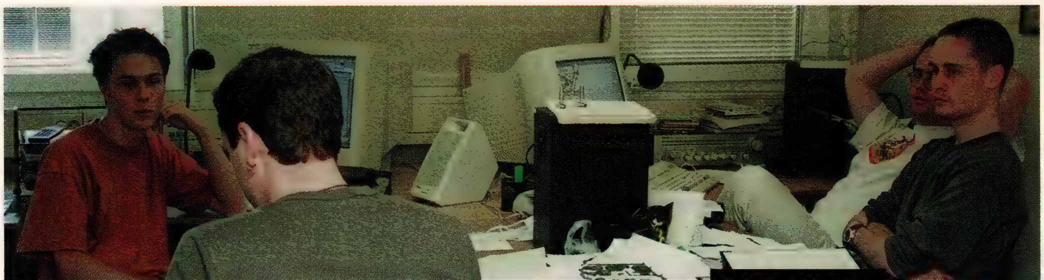
COMPUTERHOUSE

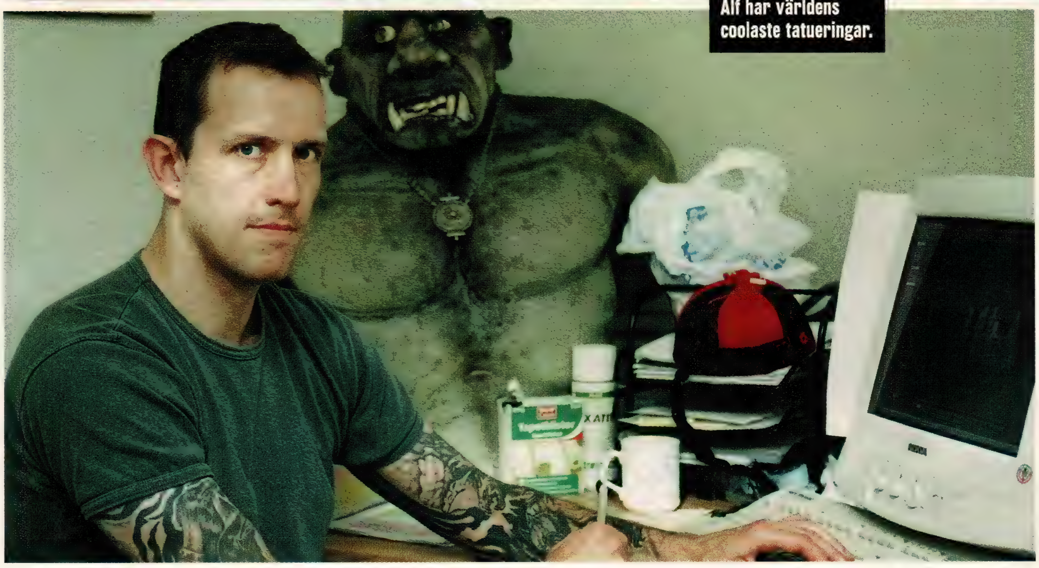
SPECIAL RAPPORT

Vår man på Computerhouse berättar med egna ord...

Av ANDREAS ROMAN

NÄR jag skriver det här, närmar vi oss slutfasen i ett projekt som har pågått i över två år. Snart ska fantasyrollspelet *EON: The Face of Deception* se dagens ljus, och som en av författarna till spelets manus och dialog känner jag att en förlösande effekt närmar sig. Innan den första snön faller hoppas vi att spelet står på hyllorna, och att det kommer värma er under mörka vinterkvällar. Jag är mitt i en skapande process där ett tjugotal kreativa förmågor arbetar för att nå samma mål, ett färdigt rollspel som ger mer än bara monsterhackande och grottgångar.





Alf har världens coolaste tatueringar.

Det har varit hårt arbete att ro *EON* i hamn, och ännu är det inte över. Vi ser ljuset i slutet av tunneln, och nu när alla bitar faller på plats nästan samtidigt görs det framsteg dagligen. I början av processen sker det väldigt lite konkret. Det skrivs massa manus och kod, det görs en hel del grafik, skisser på design och interface skapas för att sedan förkastas, det produceras musik och ljud, men allt är pusselbitar som inte kan fungera tillsammans förrän alla har nått en bit. När man tar ett steg tillbaka och ser på ursprungsbilden, ler man lite åt de ursprungliga visionerna och ser var man är nu.

Vi hade mycket gratis i början, eftersom *EON* bygger på det svenska pappersrollspelet från Neogames med samma namn. Bakgrundshistorien skrevs efter ett existerande scenario i rollspelet, men därefter tog *EONs* intrig en annan riktning. Rollspelets omfattande källmaterial har gjort det enklare att skapa en trovärdig värld av samma magnitud som den man hittar i *Baldur's Gate* och liknande spel, och vi har kunnat koncentrera oss på att göra den mer levande istället för att hitta på namn på platser och designa geografiskt korrekta kartor.

EONs värld styrs av en motor gjord i C++. Motorn kontrollerar alla grafiska rutiner och tolkar också ett skriptspråk som har skapats speciellt för spelet. I skriptspråket kan man i princip göra vad som helst hur som helst, så länge tolken kan förstå vad man säger till den. Och förstår den inte, kan man alltid bygga ut den. Med risk för att låta klyschig, vill jag påstå att möjligheterna är oändliga.
Skriptspråket styr figurernas vardagliga liv, det skapar en atmosfär som gör figurerna levande och ger dem typiska dagrutiner. Bonden sover och plöjer, vid lunch går han till värdshuset, om frugan går ut prasslar han med grannfrun, hans barn retas med katten, vakterna super till bakom palissadhörnet och lägger benen på ryggen som fega uslingar om vättarna kommer viftande med sina svärd. Världen finns och agerar utan din medverkan. Det gör det enkelt att lägga in nya scenarion och små uppdrag, och man kan också enkelt justera stolligheter som kan uppstå.

Det är för övrigt en vacker värld. Grafikerna har lagt ner mycket tid på att få den så visuellt imponerande som möjligt, och även om de ursprungliga ambitionerna har fått sänkas lite så är det fortfarande en fest för ögat. Grafikerna bygger världen efter manuset, de ser till vad som absolut behövs och skapar det först. Byggnader, landskapsdetaljer och annat moduleras och textureras och placeras ut på en testkarta, tillsammans med detaljer som gör de nödvändiga platserna mer miljörika. Alvstaden har trädhus och mycket trädgårdar, handelsstäderna har vagnar och tunnor överallt, i huvudstaden finns det höga stenbyggnader etc. Efter att en plats är helt färdigbyggd, får en oberoende grafiker gå igenom den för att hitta fel och lägga till detaljer som den hemmablinda inte ser längre.
Noggrannhet är alltså A och O när *EONs* grafiker bygger världen.

Karaktärerna är gjorda helt i 3D, utan synbara brott från 2D-bakgrunden. Även de moduleras och animeras efter manus, men det görs på två nivåer. Först och främst har vi karaktärerna som de ser ut när de går runt i världen och pratar med dig och varandra, men sedan har vi också ansiktsanimationer. Varje karaktär i spelet har en egen ansiktsanimation, och eftersom manuset innehåller över 150 fasta karaktärer finns det följdaktligen över 150 olika ansikten! De är arga, glada, misstänksamma, ledsna och irriterade, allt beroende på vad du säger till dem och hur. När ljudteknikern redigerar replikerna som skådespelarna läser in, använder han också ett eget skriptspråk som styr animationerna. Eftersom han vet vilken typ av humör den uttalade repliken är laddad med, kan han styra animationen för att ytterligare förstärka effekten av att

exempelvis trollet är uppretat eller vakten är dryg.

Introt är en blandning av gammal och ny teknik. Grafikerna släpade iväg en stackars skådespelare till en Motion Capture-studio, krängde på honom en silvrig dräkt och fäste massa noder över allt på honom. Han såg ut som en labbråtta i en science fiction-film. Sedan fick han agera ett tiotal roller under en dag, under noggran regi. Rörelsedatan spelades in och levererades till grafikerna, som sedan implementerade den på modellerna i introt. Resultatet blir den levande och realistiska animation som vi ser mer och mer av i dagens dataspel.

Ljudet är ett kapitel för sig. Över sextio minuters specialkomponerad musik görs i Computerhouse egna studio. Med en fulltankad Roland-synth och ett smidigt sequencer-program har ljudteknikern allt han behöver för att skapa ett fullskaligt soundtrack till spelet, och när han inte gör musik tar han emot skådespelare som får provläsa till spelet. Alla repliker, och de är numera över 12,000 stycken, läses av riktiga skådespelare. Manuset fyller flera pärmar och ser ut att vara en ren mardröm att arbeta med (och ibland har det varit det, tro mig!). Men det är upplagt på ett intuitivt och smidigt sätt, och mängden sidor är inte problemet. Men att hitta skådespelare för de cirka 150 rollerna är svårt. Svårast är det att läsa in troll och andra intelligenta monster, för vem vet egentligen hur en vätte eller en tirak låter? Vi hittade till slut en Metal-sångare som bullrade så taket lyfte när han läste trollet, och därmed var ribban lagd för övriga bestar i *EON*. Särskilt klurigt var det att finna rösten till vår huvudperson, den hämndlystne och cyniske Marcus. Många röster kom och gick innan vi till slut fick tag på den rätte, en engelsman som specialiserat sig på dialekter och som har en behaglig men omfångsrik röst.

Att skriva manus och dialog till *EON* har inte varit enkelt. Vi siktade högt redan från början, och hade ambitioner om att skapa ett rollspel som hade mer substans än bara det vanliga gå-från-a-till-b-och-döda-monster-på-vägen. Det syns på flera plan. Mina designkollegor har arbetat hårt med att skapa system som inte är så sifferfixerade, och där en mer realistisk bild av karaktärsutveckling finns istället. Nivåer av färdigheter och stridsförmågor kändes förlegat för *EON*, och efter att ha skrotat det ena systemet efter det andra hittades till slut ett enkelt men trovärdigt mönster för karaktärsgenerering och utveckling. Det skiljer sig från övriga rollspel, men målet har ändå varit att tillfredsställa både de som vill vältra sig i karaktärsstatistik och de som vill komma ifrån det fixerade nivåsystemet.

Spelet har flera olika typer av karaktärer, men grovt kan man dela upp dem i statister, följeslagare och nyckelpersoner. Sammanlagt utgör detta en replikmassa på över 12,000 repliker, och att skapa hundratals individuella personligheter med sin stil att prata och bete sig, och placera dem i handlingen, har varit digert. Allt som allt har vi varit tre författare som arbetat med detta, och processen har inneburit mycket redigering och nedskärning. Man måste kunna döda sina alster utan att blinka, för att arbeta med författande av den här typen. Man måste kunna acceptera att tjugo lysande repliker skärs bort av tekniska eller designmässiga skäl och att mumskaraktären försvinner för att han inte fungerar. Klipp, släng och glöm. Eller lägg till. Spelets grund - grafik, ljud, till och med motorn - vilar på manuset, och därför måste manuset anpassa sig till de möjligheter som finns. Kompromisslösa konstnärer kan få svårt att tackla en sådan här situation!

Nu i slutet rinner tiden iväg i ett rasande tempo. Snart ska vi börja testa, de första scenariorna börjar falla på plats, introt är nästan klart och skådespelarna har läst in manuset. De sista replikerna skrivs om, en karaktär faller bort, en annan läggs till, det pillas och pulas in i det sista, allt måste bli perfekt! Men man kan inte hålla på att ändra i evighet. Snart släpps *EON*. Då är det över. Ända tills vi sätter igång med uppföljaren.



Metal-sångaren visar vad han går för?



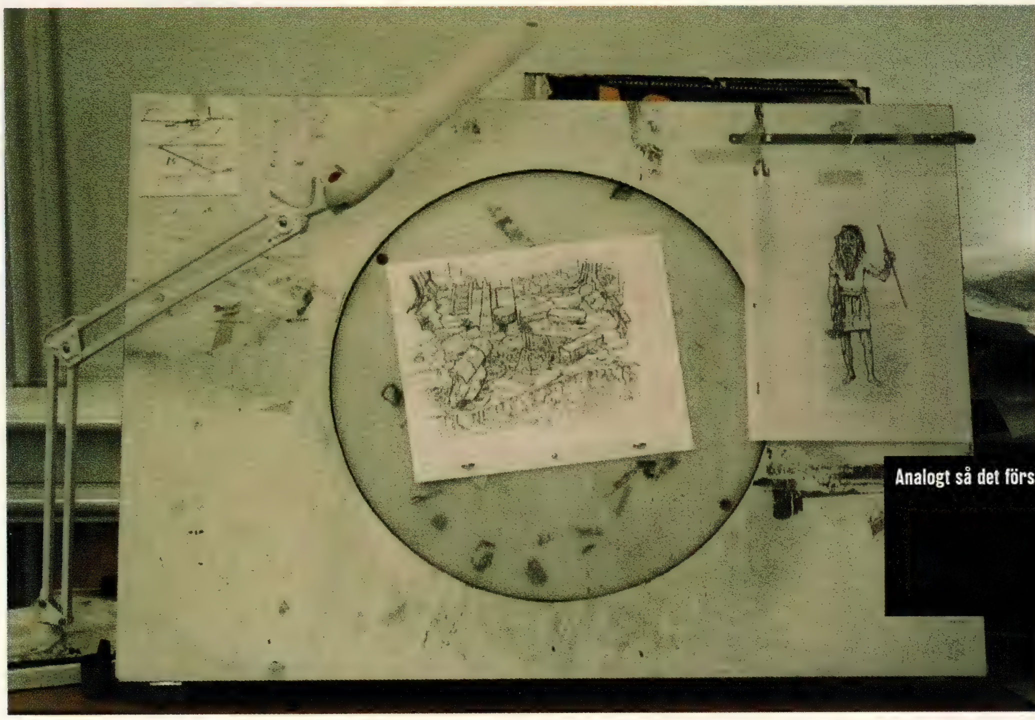
På firmafesterna får man dansa en låt och vila sjutton.

PÅ BESÖK HOS ANIWARE

SPECIAL RAPPORT

Vår miniserie om svenska utvecklare fortsätter.

Av ANDREAS ROMAN



Analogt så det förslår.

ANIWARE har för bara några månader sedan släppt sitt äventyrsspel *Agharta*, och har tidigare gjort *Teazle* och *Teazle 2*. Företagets grundare, Stefan Gadnell, är också en av hjärnorna bakom *Backpacker*. I dag består *Aniware* av fyra personer, som utöver Stefan är Anders Backman (programmerare), Eckhardt Milz (grafiker) och Jan Holmberg (projektledare). Det är en solig dag i Uppsala när Stefan tar emot mig och Karin Juhlin från IQ Media vid porten till Aniwares kontor. Karin och jag har förgäves försökt besegra det högteknologiska portlåset, men maskinen segrar över människan och Stefan får komma ner för att hämta oss.

En stund senare sitter vi i Aniwares lunchrum. Jag frågar Stefan om Aniwares bakgrund, och han börjar berätta. "Först gjorde jag *Backpacker* med Jens Thorsen. Det blev en sådan framgång att vi genast bestämde oss för att göra en uppföljare. Men efter det ville jag prova något annat, så Jens köpte loss min del av *Backpacker* och jag startade Aniware. Han startade Visionpark."

Stefan har en bakgrund som bildlärare och illustratör. Det sistnämnda tjänade han till slut så mycket pengar på att han slutade som lärare, och det var strax efter det som han kom i kontakt med Jens. Efter *Backpacker 2* bildades Aniware, och deras första produkt var *Teazle*, ett kluster av småspel som blev en såpass stor framgång att en uppföljare blev aktuell. Men Stefan ville också göra något annat, lite mer åt äventyrsspelhållet, och eftersom han är ensam aktieägare så blev det så. *Agharta* föddes.

Aniware ger ett lugnt och behagligt intryck. Stefan Gadnell är avslappnad och skojfrisk under vårt samtal, och vi går runt deras ljusa och trevliga kontor på runda trettio sekunder. Jag ser fem personer, men den femte visar sig vara någon som hyr ett rum i lokalen (men som ändå har blivit modell för den norske skurken i *Agharta* 2). Sålunda är de bara fyra fast anställda på Aniware, som smidigt och effektivt driver fullskaliga projekt som enkelt kunde innefatta team på den tredubbla storleken. Medelåldern är över trettio, och det är intellektuellt mogna män med jämförelsevis annorlunda ambitioner som snickrar ihop spel i sin verkstad. Aniware har en intressant designfilosofi: "Framför allt annat så ska det vara snyggt." 80-talets slagord ringer i mina öron, style over substance, men Stefan förklarar vad han menar. "En snygg produkt är mer än bara vacker grafik och bra ljud. Det måste finnas ett bra manus och en genomtänkt design också." De har ingen renodlad författare eller speldesigner på företaget, något som andra tillverkare jagar med ljus och lykta just nu, men å andra sidan har Aniwares personal en bred kompetens. Anders Backman förklarar för mig att det är en av orsakerna till att de arbetar så bra. "Alla kan hjälpa till med något hela tiden. Jag är programmerare men kan också arbeta i 3D-program och skriva. Eckhardt är grafiker men har gjort en del jobb i vårt skriptspråk. Ofta är det så att grafiker inte lyssnar på programmerare, programmerare inte lyssnar på grafiker och författare inte lyssnar på någon. Det problemet har inte vi."

"Det är vår styrka", bekräftar Stefan. "Vi är inte så många så kommunikationen fungerar väldigt bra."

Aniware skriver inga designdokument, något som får mig att höja på ögonbrynen. Jag blir tvungen att fråga varför, och svaret blir minst sagt intressant. "Vi tror att spelen skulle bli sämre då", säger Stefan. Anders instämmer, när jag ställer samma fråga till honom senare. Det råder en enighet på Aniware om att dokument av den sorten gör att man inte kan arbeta lika flexibelt. Det blir en mindre dynamisk process. Jag frågar försiktigt om man inte kan tänka sig att arbeta om designdokumentet medan man utvecklar spelet, och Stefan svarar att det kunde man naturligtvis göra. Men det skulle ta tid och resurser, och frågan är om det skulle löna sig så mycket att göra så, när de arbetar i så små grupper. "När vi gjorde *Agharta*, var spelet under ständig utveckling. Om vi hade skrivit ett dokument och följt det till punkt och pricka, hade spelet blivit mycket sämre. För oss var detta något helt nytt. Det vore som att be en musiker att skriva ner sin låt på papper innan han faktiskt spelat in den. Det funkar inte så. Verket är under ständig utveckling."

Aniware skäms inte för att poängtera sin konstnärliga sida, och man förstår att de tänker med mycket humanistisk värme när de skapar spel. *Agharta* har en skimrande atmosfär av vacker grafik, ambienta ljud och en suggestiv handling. Musiken är ett lysande exempel på detta, där de skapade en motor de kallade Brain-Eno (döpt efter ambientmusikens fader, Brian Eno). Brain-Eno matas med en bank av ljud och musik till varje scen i spelet, och den banken slumpar sedan hur ljudet och musiken ska spelas. Om man lyssnar noga, hör man att det inte finns någon löpande komposition i spelet utan att alla bakgrundsljud blandas i en oändlig serie kombinationer. Alla som har hört Jean-Michel Jarres Waiting for Cousteau vet vad jag pratar om.

Stefan Gadnell och Anders Backman var de som kläckte iden till *Agharta* från början. Backman var säljare för datorer förut och sålde en dator till Stefan. Sedan frågade Stefan om inte Anders ville göra spel med honom istället. Det ville han, och så kom Anders ombord på Aniware. *Agharta* hade sitt ursprung i tanken att realtidsdimma hade varit snyggt i ett spel, och kan vi göra något av det? Kanske med en 3D-motor? Efter en del experimenterande och diskuterande kring detta, började



Fördelen med att göra spel är att man får t-shirts gratis.



Stefan och Anders bygga ett system man kan göra ett spel kring. Men vad skulle det handla om?

Det fick sitt svar när Anders under en surfsession på Internet stötte på information om tankarna att Jorden är ihålig och att det finns en värld under skalet. Det verkade lockande, och de började rota fram litteratur som tar upp ämnet - en del på fullaste allvar, en del med mindre allvar. Efter att ha tagit intryck från allt detta, hämtat inspiration från Steam Punk-genren och förkovrat sig i en del Jules Verne så började konceptet mejslas ut. Allt eftersom handlingen växte fram så fick Anders rollen som redaktör, och han skrev ner manuset på papper. När det stod klart att *Agharta* skulle fungera, då gjorde Stefan slag i saken och anställde sitt team. Nu är de bara fyra, men totalt har 12 personer varit inblandade i produktionen (skådespelare medräknade).

Eckhardt Milz är den av de fast anställda som har minst bakgrund i databranschen. Det döljer han dock väl, och när jag betraktar hans 3D-modeller (gjorda efter hans egna handtecknade skisser) blir jag imponerad. "Jag är egentligen animatör", berättar han för mig, "och har också arbetat med illustrationer och konceptillustrationer." Eckhardt hade en idé till ett spel innan han träffade Stefan, en ide som han utvecklade tillsammans med en vän. De hade kontakt med ett företag som var mycket intresserade av deras idé och de lyckades få tag på riskkapital för att finansiera resten av produktionen. Men då drog sig företaget ur, och Eckhardt blev less på alltihop. Då fick han ett samtal från Stefan, som tidigare hade sett hans illustrationer och som nu ville ha med honom i sitt *Agharta*-team. Eckhardt blev anställd till att teckna konceptbilder, men var så snabb att han låg långt före de andra i produktionen och därmed började experimentera med 3D-modeller. Eckhardt hade inte gjort något sådant tidigare, men hans talanger visade sig även här och det slutade med att han också fick göra alla animationer och figurer till *Agharta*.

Eckhardt skissar alltid sina modeller på papper först och gör sedan enkla modeller i sitt 3D-program. Då kan han vrida och vända på modellen för att se ur vilken vinkel den ter sig bäst, och går sedan tillbaka till sin handskiss igen. Han skiftar alltså mellan att teckna för hand och att modulera på datorn. Illustrationer görs dock fortfarande helt för hand, med undantag för färgläggningen som görs i Photoshop. "Jag kan experimentera och göra så mycket mer med färgerna i datorn, än för hand. Jag har ingen duk som kladdar eller färger som smetar ut. Men värmen och de mjuka penseldragen, de kan jag inte få på datorn. De gör jag fortfarande för hand."

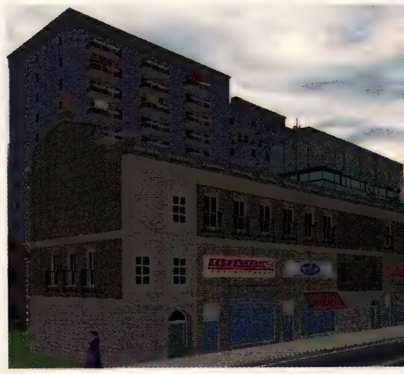
Anders Backman har skrivit verktygen som *Agharta* skapas i. De är snillrikt konstruerade, så snillrika att jag får lova att inte avslöja några detaljer kring deras konstruktion. "Men", som Anders förklarar, "vem som helst skulle egentligen kunna göra ett tekniskt fungerande *Agharta* om de hade våra verktyg som vi har gjort." Efter att själv ha arbetat med diverse olika verktyg genom åren, kan jag bara nicka medhållande och se användarvänligheten i Aniwares interna utvecklingsverktyg. Backman har också gjort ett skriptspråk som styr allt från fiendernas beteenden till växlande dimljus och kameravinklar. Tolken som sedan läser av all den här informationen är skriven i C++. "Vi arbetar på två plattformar", berättar Anders. "Eftersom vi gör det, kan vi inte ta hänsyn till olika operativsystem. Vi har skapat ett eget internt system, så vi använder inga hårdvarufinesser som enkelt kan skapa buggar och fel som är svåra att reparera. Alla buggar som uppstår, är helt vårt eget fel. Det gör det så mycket enklare att hitta dem."



Till *Agharta 2* har Stefan lämnat över projektledandet och den dagliga planeringen till Jan Holmberg, företagets nytillskott. Han blir den som ska bygga scener och se till att allt blir klart i tid. "Men just nu håller jag på med en finsk lokalisering av *Teazle 2*." Jan arbetar också på ännu en titel från Aniware, kallad Journalist där du får chansen att vara en riktig murvel (löst citerat från en slogan). Det verkar lovande, men min tid hos Aniware är ute och jag måste ge mig av innan jag kan utforska den titeln närmare.

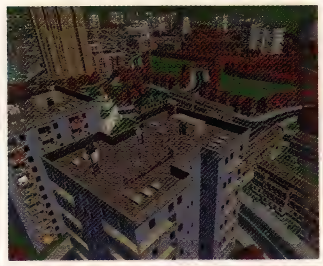
Jag säger hej då till hantverkarna på Aniware. Innan jag går ber jag om ett visitkort, och det är med äkta förtjusning hos grabbarna som jag får dem tryckta i min hand. "Jag tror det är första gången jag får dela ut ett", skrattar Stefan. Sedan går jag och Karin ut i vårsolen, och den här gången blir vi inte stoppade av porten. Även om den krånglar lite den här gången också. PCG

REPUBLIC: THE REVOLUTION



Elixir siktar på att bli samhällets fiende Nummer Ett.

Av KIERON GILLEN





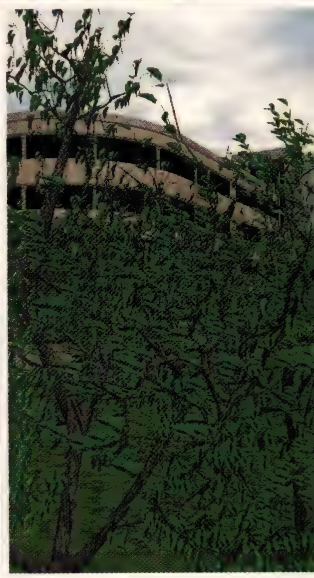
DETTA HAR HÄNT... « Vi var Elixir på spåret redan i PCG 37...



Dagen efter Bomben var det rätt öde på gatorna.



(Vänster) Artikelförfattaren förbereder sig inför en av sina klubbrundor.



REPUBLIC: THE REVOLUTION I KORTHET

Utgivare: Eidos

Utvecklare: Elixir Studios

Genre: Management

Beräknat Systemkrav: Ingen aning. Men det blir högt.

Kontakt: www.elixirstudios.co.uk

Releasedatum: Våren 2001

Därför skall du köpa det: Förtryck miljoner människor på din väg mot makten. Och så snygg grafik och kul AI.

E3 hade inte så mycket att bjuda på i nyhetsväg, men däremot viskade små fåglar då och då valda ord om befintliga titlar i våra öron. Först kvittrades det om *Halo*, och den informationen delade vi med oss av i förra numret. Sedan fick vi lite mer information om hur Elixirs storartade vision ska förverkligas.

Själva konceptet är inte så svårt att förstå (ta över en nation, miljoner människor med egna personligheter, politiska doktriner, en motor som hanterar en oändlig mängd polygoner), men hade verkliga problem med att se hur man egentligen skulle kontrollera denna Machiavelliska koloss. Nu ser saker och ting mycket klarare ut, eftersom vi fick se mycket mer av Elixirs vision på *E3*. Ni förstår, de traditionella management-spelen har handlat om resurshantering och konstruktion, men i *Republic: The Revolution* är det mer en fråga om mänskliga resurser, vem du känner och vilka hållhakar du har på dem.

Befolkningen är givetvis enorm, men den är även uppdelad i två distinkta grupper. Pöbeln är de Orwelliska proletärerna, och de influeras av händelserna inom den andra



Städerna i spelet är redan otroligt komplexa.



Man måste bara älska detaljrikedomen på den här rosen, inte sant? Oändligt många polygoner... Mmm.



sfären: agenterna. Dessa är arrangerade i ett massivt, osynligt nätverk, där varje individ känner någon eller några av de andra, beroende på deras sociala kompetens (exempelvis så kanske hackern Eric endast är bekant med en enda person, medan partypinglan Sylvia känner tio).

Din karaktär startar spelet i mitten av den här smeten, och känner

"VARJE AGENT ÄR ARRANGERADE I ETT MASSIVT, OSYNLIGT NÄTVERK, DÄR VARJE INDIVID KÄNNER NÅGON ELLER NÅGRA."

endast dem som är direkt anknutna till honom. Du måste sedan se till att han vinner inflytande hos sin bekantskapskrets, antingen genom hot eller finkänslighet. När du väl vunnit över dem på din sida så kan du börja undersöka dina kontakter och expandera din fraktion. Dina undersåtar kan även manipuleras till att utföra vissa uppdrag knutna till deras funktion (hackern vi nämnde tidigare kan tex. ta sig in i den nationella databasen). Medan du gör allt detta så är givetvis dina motståndare i full färd med att utföra samma sorts manövrer. Allt interagerande och resultaten av detta kan spelas ut på skärmen med hjälp av den till synes omättliga polygonmotorn.

Är detta alltför ambitiöst? Fungerar det verkligen? Kommer det att släppas medan vi fortfarande finns i livet? Om det är något spel som löper stor risk att bli kraftigt försenat, så är det *Republic*. Fast å andra sidan så är det även väl värt att vänta på. Mer information kommer så fort vi får ta del av den. PCG

VÄGEN TILL MAKTEN

Vi fick även reda på lite om den provisoriska spelstrukturen. Du startar i en liten by, där du är den enda viktiga invånaren, vilket betyder att du kan arbeta ostört. När du anser dig själv vara mäktig nog kan du gå vidare till en stad, där tre betydelsefulla AI:s också arbetar. När du tagit över staden så kan du gå vidare till en metropol, och den slutgiltiga konfrontationen. Det är imponerande att man istället för att välja fraktionstyp (militär, religiös och så vidare), så bestäms din natur på ett mer realistiskt sätt; dina handlingar bestämmer hur andra ser på dig, och varifrån du hämta kraft.



MED EGNA ORD

Vi pratar med Joe McDonagh om hans planer på en revolution.



PCG: Varför skall vi hetsa upp oss över *Republic*?

Därför att det är ett originellt och oerhört ambitiöst spel som kommer att ge spelarna en frihet som de aldrig tidigare upplevt i en strategititel.

PCG: Vilket element i spelet är du mest nöjd med?

Karaktärsnätverket. Det är en förbindelselänk och en abstrakt representation av de allra viktigaste karaktärerna i spelet, grupperade i DNA-kedjor.

PCG: Vilka spel har ni inspirerats av?

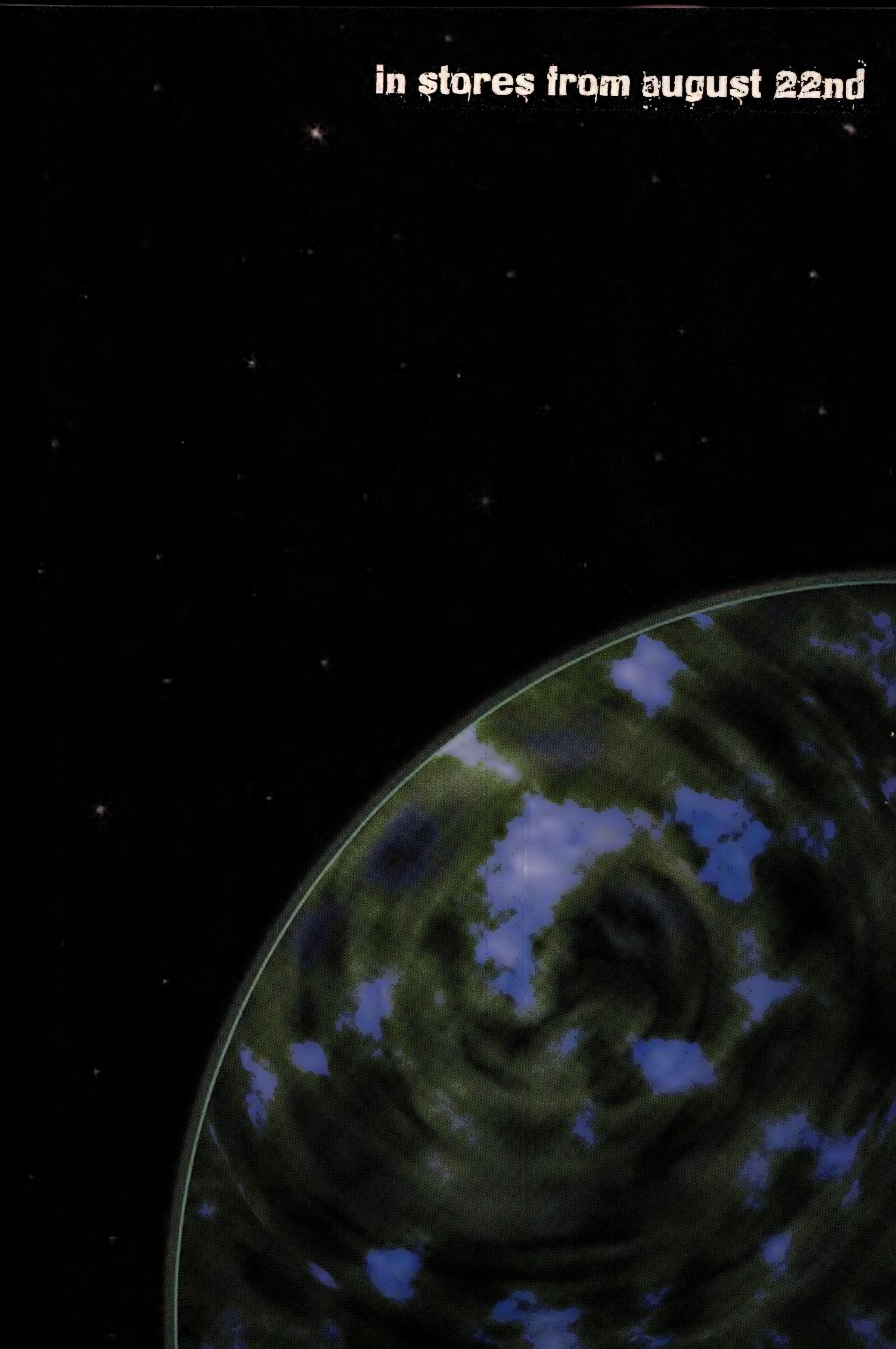
Brädspelet Junta och den första upplagan av kortspelet *Illuminati*.

PCG: Vad har du för skrivbordsunderlägg?

En dump av Speccy's *Lords Of Midnight*. "Luxor thinks again..."

PC GAMER SPECIAL

countdown: 20.160 minutes until impact


in stores from august 22nd

SHEEP



Ulligt och gulligt så det förslår.

Av KATE LITTLE



En traktor. En traktor till.

PREVIOUSLY ON... << Vi har skrivit om Sheep på våra nyhetssidor.



Är det där träkameler? Självklart. Vad dum jag är.



FÅRSKALLE...

Här på PC Gamers avdelning för tråkiga skämt vill vi bara berätta att vi verkligen har ansträngt oss för att låta bli att ta med värsta tråkigheterna. Vi nöjer oss med att bara skriva upp några fraser och ord som passar: Danstidningen Får jag lov?, Liv Ullman, "Konstapeln, jag hjälpte honom bara över stängslet" och haggis.

SHEEP I KORTHET

Utgivare: Empire

Utvecklare: Mind's Eye

Genre: Strategi/Puzzle

Beräknat Systemkrav: P233, 64Mb RAM, 3D-kort

Web: www.empire.co.uk

Releasedatum: Oktober

Värt att notera? Den nya Clark Technology-motorn lär vara grym på att visa upp flock-beteende.

OKEJ, inga ordlekar om vad man får och inte får göra. Vi lovar. Fast det är klart, det blir ganska svårt med tanke på att det här är ett spel som skryter med att ha fantastisk Artificial Stupidity. Med rätta. Det här kan mycket väl vara det roligaste som har hänt på den här redaktionen sedan Björlin glömde de gula hörselskydden i öronen för några månader sedan.

Det här handlar om utomjordiskt fårutforskande som har gått snett, vilket leder till att får som har hamnat på jorden måste hjälpas tillbaka till rymdskeppet av dig. Du kan spela som en av fyra herdar, varav två är hundar. Alla har de för övrigt olika AI. Du måste därför bestämma inför varje nivå vilken herde som du tror kommer att passa bäst. Det finns också fyra olika fårsorter att försöka styra fram på de olika nivåerna. Som om inte detta vore svårt nog, finns det även bovar med examen i fårförsvårande att tampas med, som t ex den otäcke Dr Watson, Mr Pear och andra banditer.

De sju nivåerna är väldigt variationsrika. Du får bland annat se allt möjligt från Polygon Farm till Mr Whoopy's Happy Factory och sedan vidare till en kubb - där du måste se till att fåren inte dansar för mycket - för då exploderar de. Det finns hundratals snyggt designade fällor och fallgropar för dig och fåren att undvika, och dussintals andra smådetaljer som sammantaget gör det här rejält snyggt och spännande.

"INFÖR VARJE NIVÅ MÅSTE DU BESTÄMMA VILKEN HERDE SOM PASSAR BÄST."

Det viktigaste av allt är att Mind's Eye har tagit fram en nyskapande flockteknik i och med Clark Technology-motorn. Här har man på något sätt verkligen fått koll på hur djur i flock beter sig.

Till en början var det inte tänkt att den här titeln skulle hamna i spelvärlden. Designern Ben Everett började fundera på "mördarfår" i samband med en TV-serie, och som tur var ändrade han sina planer och skapade ett spel istället. De lite mer





(Vänster) Säg det inte till handen. Den lyssnar inte.



allmänna influenserna visar sig i designen genom animationernas kvalitet och stil. Det är verkligen polerat. Det bör det också vara, med tanke på att det designades om fullständigt i julas. Empire och Minds Eye snackade igenom projektet, och insåg att de inte gjorde det rättvisa. Förhoppningsvis är förseningen värd det. Det lär också bli en hit över åldersklyftorna på ett Bart Simpson/*Monkey Island*-liknande sätt, så till vida att det finns skämt som du fattar, och andra som riktar sig mer åt din mormor. Det finns förstås inte så många spel som har lyckats blanda action (eller strategi, för den delen) med humor - men vi är hoppfulla om *Sheeps* förmåga att lyckas med detta.

Empire hoppas på en oktoberlansering. Under tiden kan ni sluta gunga fram och tillbaka av upphetsning och istället gå ut och rulla runt lite i gröngräset. Om ni sedan är riktigt snälla kanske vi kan fixa en spelbar demo till er. Fast det är bara om ni är riktigt, riktigt snälla...

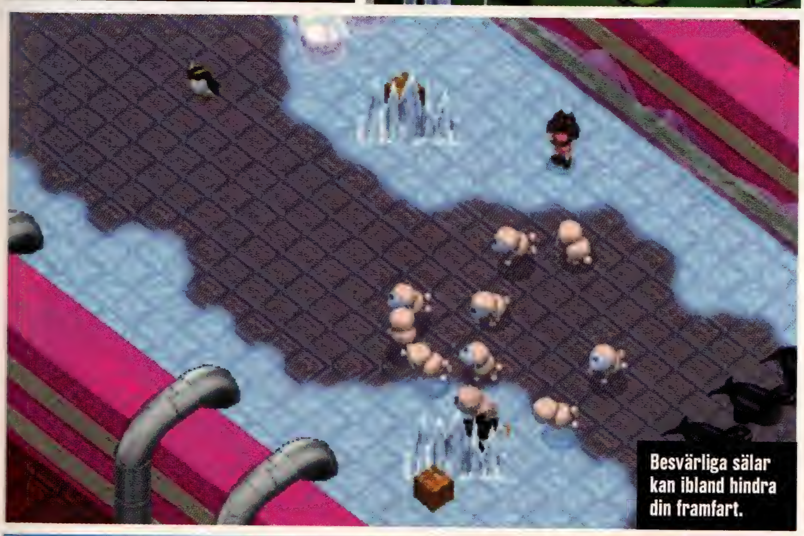
PCG





Det lär bli många glada skratt när dina får rockar loss till Jive Bunny-låtar. Eller inte.





Besvärliga sälar kan ibland hindra din framfart.

MÅ SOM EN HUND

Det var ett sådant där oförargligt samtal som genast började spåra ur. Ämnet var "hundar i spel." På ett par minuter hade den lugna församlingen förändrats fullständigt då alla ville vara först med att komma på olika spel. Jocke blev i alla fall väldigt exalterad, men det är ju inte så ovanligt. Vi kom på C&C Red Alert, Tomb Raider, Half-Life, Hidden & Dangerous, MDK 2, Thief, Deus Ex, Sleepwalker och Deer Hunter för att bara nämna några. Jocke avslutade hela tävlingen när han ropade: "...och det där spelet med den kända hunden. Just det - Titus The Fox." Den grabben ska få lite semester.

TRIBES 2



Vi är så upphetsade att vi nästan börjar stamma.

Av AL BICKHAM

DETTA HAR HÄNT... « Vi har skrivit om det på nyhetssidorna, minsann.



Den smarta mixen av utomhus- och inomhusmiljöer kommer tillbaka.

(Nedan) Arkitekturell stil? Alla på en gång, typ.



TRIBES I KORTHET

Utgivare: Sierra
Utvecklare: Dynamix
Genre: Shooter i första person
Beräknat Systemkrav: P233, 64Mb RAM, 3D kort
Web: www.tribes2.com
Releasedatum: Hösten 2000
Värt att notera? *Tribes* 2 bör kunna bli ett av de främsta online-spelen. Det är en potentiell rival till *Counterstrike*, *QIII* och *UT*.

OM det finns något som vi är bortskämda med här i PC-spelsvärlden, så är det riktigt bra shooters i första person. *Quake III Arena* och *Unreal Tournament* slåss fortfarande om vår uppmärksamhet; båda har mycket personlighet, och båda är riktigt kul att spela. Men med sådana som *Team Fortress 2* runt hörnet, är det inte något annat än ett mirakel om de stackars servrar världen över som hostar våra spel orkar mer än ett år till. De skulle troligtvis behöva ta en semester. Gud förbjude...

Så nästa gång du kör *Q3DM9*, och pumpar in raket efter raket i någon svettig stackare som sitter framför sin skärm tusentals mil iväg, ägna en tanke åt *Starsiege: Tribes*. Det var verkligen ett fantastiskt spel. Visst, det var kanske inte lika polerat som sina tungviktiga jämlikar, men det finns massor av servrar där man kunde spela, vilket bevisar att en hel del människor gick ut och köpte spelet och fortfarande spelar det. Kontrollerbara fordon? Lagspel? Taktiskt specialiserade trupptyper? Mmm, sådant gillar vi.

Nu är det dags igen, i form av *Tribes* 2. För tillfället ser spelet överdådigt ut, och den tidiga version som utvecklarna Dynamix visade upp på E3 imponerade verkligen på oss. Det har dock inte bara varit en dans på rosor - flera nyckelpersoner har hoppat av det senaste året, vilket har försenat utvecklingsarbetet. Nu har de fått upp farten igen.

De som gillade originalet kan glädja sig åt att fordonen fortfarande finns med, och den här gången finns det ett stort antal att välja bland. Det kommer att finnas såväl markbaserade som luftburna fordon att hålla koll på, och att skumpa runt i en buggy kommer att bli en helt annan upplevelse än att manövrera en flygande plattform. Sättet på vilket flygande farkoster beter sig har ändrats så att de nu kan både rolla och tilta, vilket gör det möjligt att svänga snävare och utföra allt mer avancerade luftkonster.

"KOMMANDONA PÅVERKAS AV VAR DU BEFINNER DIG. ENKELT, MEN ALLDELES LYSANDE..."

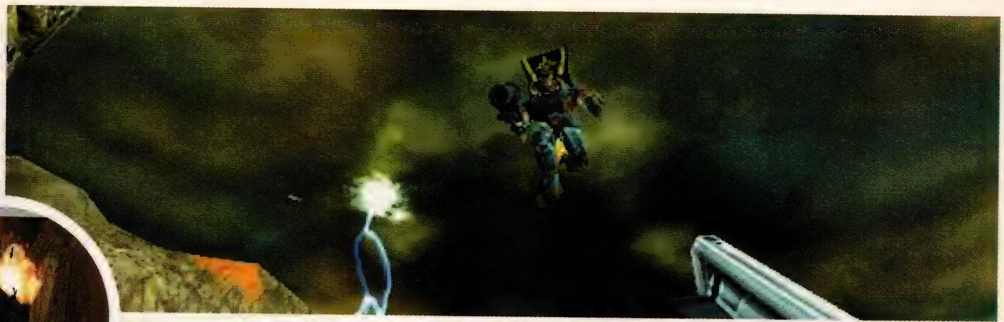
Antalet polygoner för spelets modeller (fordon, karaktärer och byggnader) har ökats rejält jämfört med originalet, och ett antal smidiga finesser har implementerats för att göra spelandet mer intuitivt och underhållande. En av dessa är den roterande kompass som finns på din Head Up Display - det är väl inget att imponeras av, kanske du tänker nu - men den innebär att du nu kan planera vilken väg du ska ta även när du är inne i hektiska strider. Det finns givetvis även nya vapen och manicker - vi gillar framförallt att det finns personliga cloaking-anordningar. De gör dig inte helt osynlig, men det blir svårare för fienden att hålla koll på dig när du har farten uppe; det är bra att använda när man ska infiltrera baser och hitta på fuffens ute på slagfälten.

Singleplayer-uppdragen jobbar man





Stora vapen. Jodå, det blir helt klart stora vapen i Tribes 2.





Om man har för stora lår kan det bli svårt att gå.



också med för fullt, och teamet håller för närvarande på med att fixa AI:n. Man har haft en del problem med att få botarna att funka i full 3D - det är framförallts *T2*:s jetpacks som har strulat - men Dynamix är övertygade om att de har löst problemen nu. Ungefär som i *UT*, kommer uppdragen att ge dig en chans att finslipa dina kunskaper innan du ger dig ut och börjar spela online, och du kommer också att kunna kontrollera artificiella kamrater i målbaserade uppdrag.

Eftersom det i första hand är ett gruppbaserat spel, håller Dynamix just nu på att implementera ett enklare men ändå mer omfattande Kommunikationssystem. De sorters kommandon som du delar ut kommer att hänga ihop med var du befinner dig. Istället för att behöva skriva långa meddelanden till lagkamraterna, kommer du nu att kunna trycka på ett par tangenter för att tala om för dem exakt vad som händer var. Den som har aktiverat kommandot kommer sedan att markeras på HUD-kompassen. Det är en enkel, men ändå alldeles lysande idé.

Visst låter det ganska lovande? Med en uppdaterad arsenal, tillsammans med ett par gamla favoriter från vapenkabinettet i *Tribes*, kan alla strateger se fram emot något pyrotekniskt sett alldeles underbart. PCG

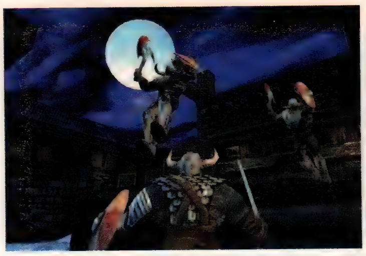


Det var ju bra. Nu fick jag sand i kalsongerna.

TOMMY & PAMELA?

Dynamix har bett 80-talets spandex-rockare nummer 1, Motley Crüe, att skriva soundtracket för *Tribes 2*. Nikki Sixx, bandets basist, är alldeles lyrisk över att få jobba med detta. "Att fixa musik till ett spel som *Tribes 2* är en naturlig utveckling för vårt band; det är ett annat forum för oss att dela med oss av vår musik till en ny publik. Spel är en växande underhållningsform, och det här är en chans för oss att ta ett steg framåt vad gäller ny teknik," sa han innan han bet av en fladdermus huvudet och hoppade ner i ett badkar fullt av tequila och tonåriga groupies. Nu är det bara frågan vilken Nikki Sixx det var som uttalade sig. Den äkta eller den falska?

RUNE





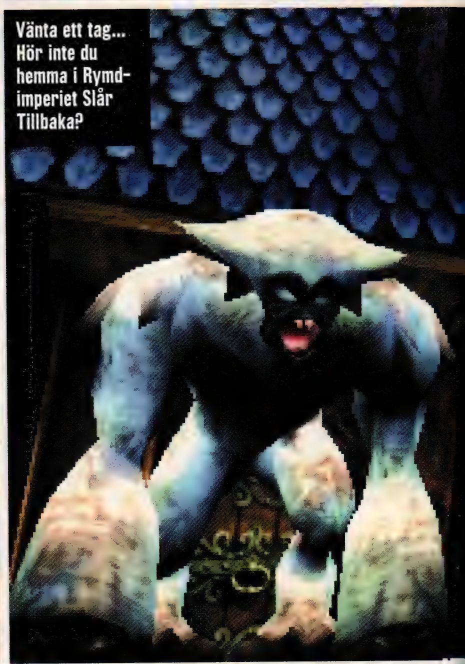
Är det där en hjälm med horn, eller är du bara glad att se mig?

Av RICHARD OWEN

DETTA HAR HÄNT... « Vi fick en glimt av Rune på nyhetssidorna i PCG 39.

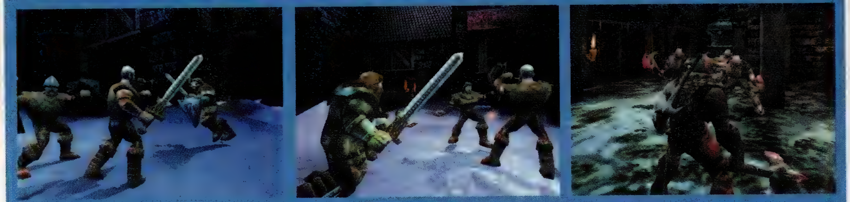


Den här killen behöver komma ut mer i friska luften.



Vänta ett tag... Hör inte du hemma i Rymdimperiet Slår Tillbaka?

FYRA MOT EN? INTE RÄTTVIST



Runes stridssystem kommer att bli något utöver det vanliga. I närstrid kan flera fiender attackera samtidigt, och du försvarar dig med en mängd stridstekniker och vapen. Det blir sannerligen fullt ös när Ragnar tar sig an ett gäng Dark Vikings.

RUNE I KORTHET

Utgivare: Take 2

Utvecklare: Human Head

Genre: Action/Äventyr

Beräknat Systemkrav: PII 266, 64Mb RAM, 3D-kort

Releasedatum: September

Kontakt: www.humanhead.com

Därför skall du köpa det: Riktiga troll och dvärgar, samt en hel del svärdsvingande och blodsutgjutelse.

LÅNG skeppen är på väg, så bered dig på en plundringsfärd av högsta kaliber. *Blair Witch*-utvecklarna på Human Head är nästan klara att släp pa *Rune*, som är deras första kommersiella spel. Det här action-äventyret i tredjeperson tar plats i en värld som baseras på den nordiska mytologin, och du ikläder dig rollen som Ragnar Vikingen; en ståtlig ung man som måste bevisa sin manlighet för att ta sin rättmätiga plats bredvid sin fars tron.

Vilken tur då att Ragnar får gott om tillfällen att visa sin nytta, då vikingaländerna har invaderats utav horder av illvilliga Dark Vikings (innovativt, eller hur?) och småknytt som troll och dvärgar. Till skillnad från de Tolkienska versionerna som vi är vana vid, så är trollen och dvärgarna i *Rune* riktigt vidriga typer - precis som de ursprungligen porträtterades i de gamla vikingamyterna.

Trollen är orangutangliknande varelser som lever i underjorden, där de tjänar sitt levebröd genom lavahantering och metallsmälteri. De är bångstyriga typer, uppdelade i olika klaner som ständigt är i fejd med varandra, men som även har en svag lojalitet mot en kung som försöker styra över hela rasket. Bland fritidssysslorna märks blodspillan och insektstortyr. Dvärgarna i sin tur lurar djupt inne i de skandinaviska skogarna, och de är uppdelade i två distinkta fraktioner. Den ena gruppen har sedan länge ägnat sig åt forskning och mekaniska under, medan den andra valt att vandra mystikens mörka väg.

Vi vet inte så mycket om *Rune*-världens övriga invånare, men det kommer att dyka upp Frostjättar och diverse vattenlevande kryp. Ragnars uppdrag är som sagt att ha kål på alla dessa, och uppdraget för dig genom de olika regionerna, som inkluderar bergsregionerna som är hemvist åt Dark Vikings, Trollens underjord, och Dvärgarnas skogbeklädda dalar.

Stridssystemet är ganska enkelt att komma in i, men det bjuder ändå på tillräckligt med utmaning för att du ska finna det intressant. Kombinationsattackerna gör att du kan få in flera träffar samtidigt, så räkna inte med att hysteriskt knapptryckande kommer att räcka långt. Ragnars arsenal inkluderar klassiska vapen från vikingatiden (svärd, yxor, klubbor etc.), men än mer intressant är inkluderandet av provisoriska vapen, som ben, stenar och till och med avhuggna lemmar som du kan banka dina fiender med.

Varje vapen har sitt eget kännetecken och sina egna attacker. Små föremål, som till exempel kniven, kommer att ha en hel del olika attackkombinationer, men de kommer också att åsamka mind-



Detaljrikedomen på kläder och rustningar är slående.

MED EGNA ORD

PCG snackar med Timothy Gerritsen på Human Head.

PCG: Varför skall vi hetsa upp oss över *Rune?*

Det är det bästa närstridsspelet som finns, med en otrolig mix av intensiv och detaljerad action.

PCG: Vilket element i spelet är du mest nöjd med?

Animations-systemet. Med det får vi riktigt verklighets-trogna, smidiga varelser och karaktärer. Det finns inget som slår det.

PCG: Vilka spel har ni hämtat inspiration från?

Soul Calibur, Heretic 2 och *Golden Axe*. Och så filmer som Vikings and Gladiator, från vilka vi tog de faktiska stridsrörelserna.

PCG: Vad har du för skrivbords-underlägg?

Den där skärmbilden med två Wendols (snömonster från *Rune)* som attackerar Ragnar.

"KOMBINATIONSATTACKERNA GÖR ATT DU KAN FÅ IN FLERA TRÄFFAR SAMTIDIGT."

re skada. En yxa ger däremot stor skada, men kan inte användas på lika många olika sätt.

Human Head ser ut att ha ingått någon sorts satanistisk union med Epic. Frukten av deras möda är en uppfläskad version av *Unreal*-motorn, full av ny teknologi som bjuder på rika miljöer och extremt detaljerade karaktärer. När spelet når butikerna kommer det att finnas stöd för både 3DNOW!, Glide, Direct 3D och OpenGL.

Rune kommer till stor del att vara en singleplayer-historia, men lite multi-options har slängts in för säkerhets skull. Human Heads slabbfest är en av de mest lovande titlarna inför hösten, och vi ser verkligen fram emot att få hacka oss igenom de nordiska fjordlandskapen. Häng med, vet jag. PCG



Överdimensionerade yxor dominerar arsenalen.

NEVERWINTER NIGHTS

Forgotten Realms går online, och det är trollhattar bonanza. **Av Joakim Bennet**

DETTA HAR HÄNT... << Vi gluttade lite lätt på NN i PCG 36.



Att tända eld på fisar är en kul hobby.

NEVER WINTER NIGHTS I KORTHET

Utgivare: Interplay

Utvecklare: Bioware

Genre: RPG

Beräknat Systemkrav: PII, 266, 32Mb RAM, 3D kort

Releasedatum: Våren 2001

Något Speciellt? Därför skall du köpa det: Forgotten Realms, 3D, online, leda sina polare genom spelet i bästa *Dungeon Master*-stil... Uuaaagghhh!

UTE i stugorna finns det ett otroligt sug efter att få leda sitt eget CRPG, på samma sätt som man gör när man sitter och rullar T10 runt ett bord tillsammans med andra avvikare. Bioware har förstått detta, och när de ger sig katten på att ta fram konceptet så sker det i bästa möjliga miljö - Forgotten Realms.

Neverwinter Nights tar ett ännu längre steg än *Vampire: The Masquerade* (som ni också kan läsa om i detta nummer), i och med att spelledaren i ett multiplayerspel har nästan total makt över allt som händer i världen. Han kan till exempel ta kontrollen över monster och NPC:s, och med Biowares Solstice Toolset kan han skapa egna världar, äventyr och scenarion. På så vis väver den skicklige spelledaren ihop en intrikat äventyrsskrud som deltagarna helt kan svepa in sig i. Exakt hur det hela kommer att gå till i praktiken vet vi inte ännu, men givetvis hänger hela projektet på att det lyckas. Med *Vampire* var Nihilistic bra framme, men ambitionerna var inte på lång väg lika stora som de Bioware har. Det kan inte

" STRIDERNA ÄR MER PERSONLIGA, MED SNABBA ATTACKKOMBINATIONER OCH BESVÄRJELSER."



nog understrykas hur mycket det kommer betyda för communityt om det här går vägen.

Till skillnad från Interplays övriga RPG är *Neverwinter Nights* helt i 3D, och för att vara ett online-spel så ser det makalöst bra ut. *King of the Hill* tillsammans med *Ultima Online 2*, faktiskt. En annan sak som skiljer *NN* från övriga Forgotten Realms-titlar är att striderna är bra mycket snabbare, utan möjlighet till att trycka på någon paustangent för att dela ut order. Striderna är mer personliga, med snabba attackkombinationer och besvärjelser som man kommer åt genom en snabb och smidig pop-up-meny, likt den i *Planescape*: Torment.

Allt detta, tillsammans med runt 200 olika monster inlindade i AD&D:s 3rd Edition-regler, gör *Neverwinter Nights* till en av de mest spännande titlarna nästa år. Det är makalöst hur Interplay, Bioware och Black Isle Studios fortsätter att pumpa ut kvalitetsprodukter. RPG-geekeriet lever! PCG





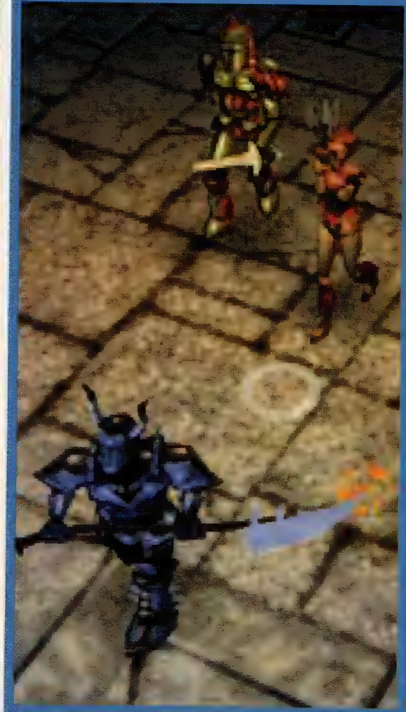


Allt som oftast hängde de på den nya uteserveringen.

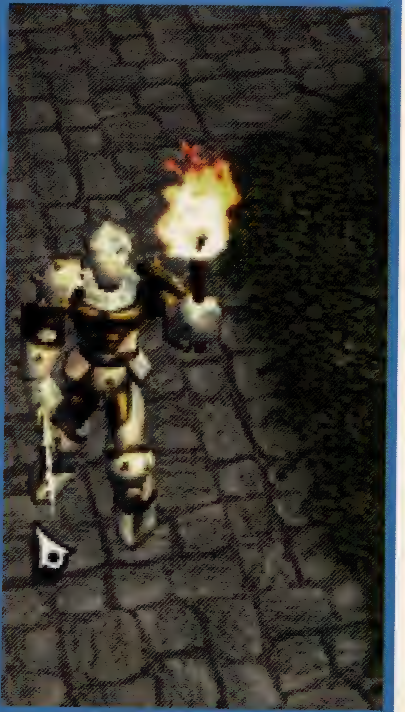


SJÄLVHJÄLP

Ni vet väl att man får håriga handflator och taskig syn om man leker med sig själv? Men hur som helst så kan en del bli tvungna att göra det, på grund av brist på Internet-uppkoppling eller LAN (eller vänner, för den delen). Dessa kan andas ut, för *Neverwinter Nights* kommer även att kunna köras i singleplayer-läge. Och det är inget dåligt singleplayer-läge heller - runt 100 timmars spelglädje utlovas, där man bland annat kan hyra in NPC-soldater till hjälp. Sedan kommer man även att kunna ladda ner nya uppdrag från nätet, eller skapa egna med editorn. Mumma för den ljusskygge ensamvargen.



Maskeraden blev en riktig succé.



Man kan säga att han var klassens ljus.

COUNTER



-STRIKE

Den senaste tiden har allt fler börjat spela Counter-Strike, en av de mest genomtänkta modifikationerna till Half-Life, eller snarare ett av de bästa spellägena till något actionspel idag. Antalet spelare har växt från ett fåtal till flera tusen, med mängder av aktiva servrar på nätet. Upptäck vad det är som gör Counter-Strike till en vinnare.

Av MIKAEL HJALMARSSON



När Half-Life lanserades var det ingen tvekan om att Valve Software skulle bli genrens ledare. Spelets häftiga miljöer, den engagerande handlingen och den obeskrivliga känslan gjorde att vi var tvungna att sätta ett högt betyg. Otroligt nog är det fortfarande ingen som har lyckats producera något bättre. Dessutom var Valve smarta nog att lämna ut programmeringsbiblioteken och karteditorn gratis, vilket gör att Half-Life fortfarande ligger på våra hårddiskar. Varje månad släpps det nya prylar som med lätthet kan läggas till för att hålla spelet vid liv. *Counter-Strike* är en av de mest välgjorda, men det är först nu på senare tid det har fått uppmärksamhet. Flera av våra läsare har frågat varför vi inte har tagit upp något om spelet tidigare. Den enkla anledningen är att vi inte har lyckats slita oss från det förrän nu.

Counter-Strike bygger på ett ganska simpelt men ändå spännande koncept. Spelarna delas in i två grupper: Terrorister och antiterrorister, eller insatsstyrkan för de som vill ha mer realism. De två sidorna har olika för och nackdelar. Insatsstyrkan tvingas alltid agera för att rädda oskyldiga, medan terroristerna kan och ska utföra diverse elakheter. Det intressanta är att det är precis lika roligt att vara terrorist som antiterrorist, tack vare god balansering. Förmodligen är det just realismen som gör *Counter-Strike* roligt. I andra shooters kan spelarna kasta sig utför stup, stå emot raketer och äta hett bly utan att dö. Med all respekt för den typen av spel måste vi ändå påstå att realism ligger högre upp på topplistan. I *Counter-Strike* är spelarna riktigt ömtåliga. En kula i huvudet leder i stort sett alltid till döden. Vidare är det svårt att springa ifrån eldstriderna, då hastigheten på soldaterna är begränsad.

För att förstärka realismen ytterligare har utvecklarna plockat ihop en vapensamling som borde glädja alla vapenbögar. De som brukar dregla av blotta tanken av massförstörelse kan gotta sig åt att utvecklarna har modellerat varje vapen på ett realistiskt sätt, samtidigt som de har tagit hänsyn till detaljer som hur lång tid det tar att ladda om. Vapen och annan utrustning kan köpas i början av matcherna, vilket gör att de spelare som har skött sig bra tidigare har råd med dyrare prylar. Det finns fyra olika spelalternativ vilka gör att *Counter-Strike* blir en omväxlande upplevelse. Bland annat finns det scenarier där insatsstyrkan måste rädda ett gäng inte fullt så intelligenta gisslan. Tanken med att rädda vetenskapsmän som inte är smarta nog att gå i trappor, låter kanske lite udda men det är fullkomligt logiskt. Antiterroristerna måste gå fram till gisslan och be dem att följa med. Här blir det lätt stressigt. Gisslan fastnar medan terroristerna passar på att attackera. Lika jobbigt blir det för terroristerna om motståndarlaget lyckas storma in och roffa åt sig de värdefulla vetenskapsmännen.

”Det är precis lika roligt att vara terrorist som antiterrorist.”

I ett annat scenario ska terroristerna lägga ut bomber för att spränga särskilda mål. Givetvis är det upp till insatsstyrkan att stoppa fiendens planer. Här räcker det inte med att bara ha ihjäl terroristerna. Eventuella bomber måste desarmeras vilket är en svår uppgift inne i korselden. Bland de mindre populära scenarierna finns "Escape" som precis som namnet antyder handlar om att fly. Terroristerna ska ta sig från en punkt till en annan utan att bli dödade. I det sista scenariot ska insatsstyrkan skydda en viktig medlem, som givetvis blir det primära målet för motståndarna. Det tråkiga är att den viktiga medlemmen tvingas springa omkring med en kniv.

Utöver realismen finns det en del andra detaljer som skiljer *Counter-Strike* från massorna. Camping är i stort sett tillåtet. I vissa fall brukar campare bli utsparkade från servrar, men det beror mest på att övriga spelare på servern kan acceptera spelets natur. Camping är ju realistiskt och därmed tillåtet. Dessutom finns det ingen möjlighet att läka skador med förband. Därför gäller det att hålla huvudet kallt och inte bli skjuten. (som om det skulle vara en lätt uppgift.) Det finns inga direkta karaktärsklasser. Snarare definie-







MANNEN BAKOM COUNTER-STRIKE

Vi stillade vår nyfikenhet kring spelet och kontaktade designern Minh Le.

PCG: Vi hoppas att vi inte stjäl för mycket tid för dig nu.
Minh Le: Det är ingen fara!

PCG: Berätta lite om dig själv.
Minh Le: Jag är 23 år gammal och de tre senaste åren har jag ägnat åt att programmera modifikationer till olika actionspel. Mitt första projekt var *Navy SEALs* till *Quake*. Det var obeskrivligt roligt att programmera den här typen av spel, vilket gjorde att jag genast gav mig på *Action Quake2*. Arbetet var roligt, särskilt eftersom spelet blev otroligt populärt, men jag ville göra ett nytt försök med Navy SEALs. När Half-Life lanserades beslutade jag mig för att skapa en ny version, som kom att bli *Counter-Strike*. Jag är mycket intresserad av olika insatsstyrkor och deras arbete världen över.

PCG: Hur länge har du arbetat på *Counter-Strike*?
Minh Le: Jag började programmera stommen till projektet för ca 18 månader sedan.

PCG: Hur många är det idag som jobbar med spelet?
Minh Le: Det är en svår fråga att svara på, eftersom alla kartor är designade av fans. Själv ansvarar jag för programmeringen och modellering av alla soldater. Ljudeffekter och 2D-grafik skapas av projektets andra arbetshäst Cliffe.

PCG: Jobbar du heltid med *Counter-Strike* eller har du jobb vid sidan om?
Minh Le: Projektet tar i stort sett upp hela min tid.

PCG: Vad får du din inspiration ifrån?
Minh Le: Jag samlar intryck från allt möjligt. Det kan vara en snygg hemsida, en häftig film eller bra musik. Någon gång ibland släpps det något roligt spel som fångar mitt intresse och då är det lätt att bli inspirerad.

PCG: Hade du väntat dig att *Counter-Strike* skulle bli så populärt som det har blivit?
Minh Le: Nej, inte alls. Givetvis kan man ju alltid hoppas och drömma om att nå framgång, men *Counter-Strike* har blivit en överraskande succé. Spelet har öppnat nya möjligheter för mig.

PCG: Är det svårt att hålla balansen mellan roligt innehåll och realism?
Minh Le: Det kan vara svårt ibland. Vissa spelare vill ha mer realism och andra vill ha mer action. Det är omöjligt att göra alla nöjda. När jag provspelar brukar jag känna efter vad som känns roligt. Om realismen känns påtvingad gör jag nya ändringar.

PCG: Vad kan vi vänta oss från *Counter-Strike* när den fullständiga versionen släpps? Finns det planer på att lägga med datorstyrda motståndare?

Minh Le: Den fullständiga versionen kommer att innehålla ny grafik och annat kul jag kommer på under utvecklingens gång. Kanske kan det bli ett nytt scenario tills nästa gång, men jag kan inte lova något. Datorstyrda motståndare får jag nog vänta med ett tag.

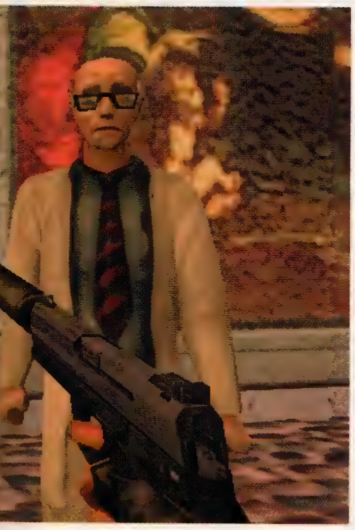
PCG: Har du några stora planer inför framtiden? Ska du börja arbeta med något kommersiellt projekt?
Minh Le: Just nu koncentrerar jag mig på *Counter-Strike*. Projektet tar upp all min tid. Vad gäller framtiden får vi se...

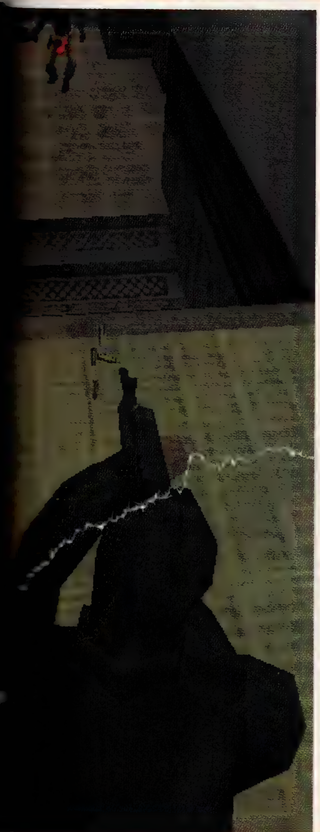
ras en spelare efter vilken utrustning han / hon bär med sig. Därför måste varje lag se till att dela upp arbetet i olika uppgifter. En del av soldaterna bör investera i automatvapen och leda resten av laget. De som vill springa i täten behöver något extra kraftigt för att rensa bort inkommande fiender. Minst en av spelarna bör satsa på att inta rollen som krypskytt och ta sig till högre punkter på kartan. Det finns givetvis många olika strategier som kan tillämpas på de olika scenarierna. Vår enda rekommendation är att du kommunicerar med dina lagkamrater i början, för att se till att alla vet vad de ska göra. När alla har klart för sig vad som gäller blir det mycket lättare att besegra motståndarna.

Det finns många skäl att spela *Counter-Strike*. Om du gillar realistiska spel liknande *Rainbow Six* men vill ha lite mer action, kommer du inte att bli missnöjd. Det släpps nya versioner av spelet titt som tätt. Vi hade med en version på förra månadens CD Gamer.

www.counter-strike.com PCG









Popularitetens baksida

De som spelar ofta på nätet vet hur hotfull stämningen kan bli ibland. Tack vare att folk är någorlunda anonyma tycker de att de kan bära sig åt hur som helst. En snabb omgång av *Quake 3* eller *Unreal Tournament* på nätet och du har genast fått nya "vänner". Striderna sker alltså inte bara med vapen utan även verbalt. Det tråkiga är att den här typen av pajkastning är helt onödig. Det blir inte roligare bara för att ett gäng omogna fjortisar skriker "bitch" till varandra.

Counter-Strike har varit en säker plats på grund av att det har funnits så få spelare. I början var antalet spelare världen över endast ett par hundra. Vidare brukar mer avancerade speltyper av det här slaget locka en mycket mognare publik. Deltagarna var vänliga mot varandra för det mesta. Ena laget brukade gratulera det andra vid förlust och svordomar användes i regel aldrig. Anledningen till denna tillbakablick är att Counter-Strike nu har blivit en av de mest eftertraktade modifikationerna på nätet. De erfarna spelarna har tunnats ut i mängden av den omogna skaran som med stor nyfikenhet har kastat sig över spelet. Numera är det knappt någon skillnad mellan deltagarna i vanlig deathmatch och de som spelar Counter-Strike. Titt som tätt dyker det upp någon illvillig typ med, som tycker att det är coolt att skriva sitt namn blandade stora och små bokstäver. Idioter som givetvis måste kommentera sina medspelares misstag, även de som är i samma lag. Bli därför inte förvånad om du ser meningsbyten av typen:

KeWl_DooOOooD: "You fucking faggot! Why did you shoot me asshole?"
Bl@StahH!!: "Screw you A-hole!..... You were in my way!"

Det är lätt att gissa sig till mognad och ålder hos den här typen av spelare. Väx upp!



När spelkänslan är perfekt kommer man att börja finputsa grafiken.



Ingen hade hjärta att säga till dem att axelvaddar är otroligt 80-tal.







The Bitmap Brothers är på gång igen.

Av KIERON GILLEN

Om inte annat, så är Bitmap Brothers i alla fall anrika. De gånger då jag på allvar började fundera på det här med datorspel, var det nästan alltid Bitmap-spel som var anledningen till det. Ett exempel: som enerverande 14-åring gick jag en gång på i en kvart om att deras rykte som 16-bitscenens främsta utvecklare var helt oförtjänt. Innerst inne var jag medveten om att jag var helt fel ute. *Speedball 2* är det enda futuristiska sportspel som någonsin har fungerat, och det är något av det mest spännande jag någonsin har provat på. Med hyperintelligenta sidekicks, stentuff action och spännande handling var *The Chaos Engine* en tvådimensionell version av det spel som *Daikatana* kunde ha blivit. *Xenon 2* blåste nytt liv i genren för uppåtscrollande shoot-'em-ups när alla trodde att det var något som var dött för länge sedan.

Z2

När jag traskar in på Bitmaps London-kontor, tänker jag på historia. När allt kommer omkring, har de varit väldigt tysta alldeles för länge. Sedan det första *Z*, har inte så mycket som ett ljud kommer över deras läppar. Vi visste förstås vad de höll på med. Just nu jobbar de på *Speedball 2100* för någon konsol (och förhoppningsvis konverteras det till våra system) och uppföljaren till sitt RTS. Det är på grund av det sistnämnda som jag är här.

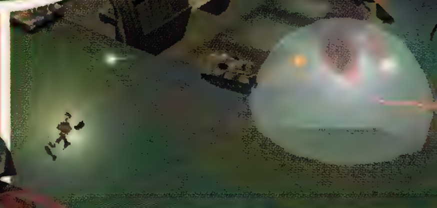
Bitmaps har full koll på det förflutna - jag kan inte låta bli att lägga märke till att en hel vägg på deras kontor är tapetserad med gamla spelplanscher. Mer än något annat är de ett exempel på ett företag som lever på den klassiska parollen "gameplay first"; nu försöker de göra om det de har gjort förut på ett nutida sätt, och framförallt försöker man få det enhetligt. Som designern Jason Barker säger: "Vi kollade på hela premisserna för spelet för att bilda oss en uppfattning om vad vi gillade och inte gillade."



Hur kommer de då att förändra saker och ting? Jason fortsätter: "Vi bestämde oss för att göra om det hela för att ge det mer innehåll och mening, istället för att bara ha två omgångar med robotar som slåss utan någon särskild anledning än att det måste vara så i spelet."



Rökeffekterna är väldigt effektiva, och man kan även följa enheters dammoln.



För att lyckas med det har de kallat in Chris Maule, som har varit med och arbetat med vissa storsäljande, storbystade plattformsspel. Hans inställning är enkel: "Att göra det roligt, men samtidigt så seriöst som möjligt för att verkligen utnyttja strategielementet. Mer intelligent och mer vuxet. Det är inte lika roligt som *Z* var, då marknaden ser annorlunda nu samtidigt som vi har växt upp."

Jason lyckas också räkna upp de förändringar som erbjuds i spelet: "Den kritik som riktades mot *Z* gällde framförallt att det var så svårt. Vi vill inte förlora balansen och den territoriemodell som *Z* hade. För att lyckas har vi balanserat AI:n ytterligare. Nu ger vi inte bara spelaren en chans, vi kan även guida dem. Vi har scriptat spelet tydligare nu. Uppdragen är målbaserade nu."

Ja, *Z:s* unika territoriebaserade erövringssystem finns med här också, fast på ett lite annorlunda sätt. Precis som i originalet är varje karta uppdelad i olika segment med en resursmarkör. Den som bygger en gruva på den äger sektionen och får då dra nytta av dess resurser: ju större området är, desto större rikedomar har du att förvandla till tanks och andra kul grejer som man behöver i ett futuristiskt krig. Det här omkullkastar RTS-steteotypen där man belönas om man bygger en oförstörbar bas, samlar resurser för att bygga en massiv armé och sedan kör över fienden. Istället ser *Z2* till att du expanderar så att du kan placera din flagga vid resursmarkörerna så att frontlinjerna sveper fram och tillbaka på nivån.

Den stiliserade designen på spelets 2000AD-influerade karaktärer kvarstår (det gäller framförallt de sublima ABC Warriors), men de har ökat rejält i antal. "Vi har gjort fler, så att vi nu har såväl luftenheter, som markenheter och fordon. Vi funderade på att ha raser, men valde bort det. Det beslutet lär en del säkert kritisera oss för. Det räknar vi med. Vi har hur som helst trettio grundläggande enheter och 20 byggnader ändå, vilket är ganska omfattande. Vi ville fokusera på de här enheternas identitet, och att göra dem lättillgängliga för spelaren."

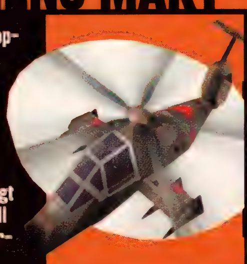
"När enheterna först dyker upp på nivåerna är de designade för att ta fram personligheterna och även träna upp spelaren," fortsätter Jason. "Det blir liksom "Nu har du den här enheten - vad tänker du göra med den?". Ett bra exempel på det är långdistansvapnen. Tack vare en delad line-of-sight kan man nu använda kraftfulla vapen på långt håll."



Det här innebär att det finns en kärna på åtta fotrobotar, med uppskattningsvis tolv markenheter och några helikoptrar och flygplan. Designen balanseras så att inte ens när man har tillgång till den fulla teknologin är de mindre enheterna helt överflödiga. Till exempel är de missilbestyckade Toughs bland dina främsta defensiva enheter när de har placerats i säkerhet inne i en bunker. De eldkastarförsedda trupperna kan ställa till stor skada på halvdistans. Det faktum att de har koncentrerat sig på färre trupper gör att det är mycket större chans att balansen blir helt perfekt. Fast det är inte den enda anledningen, vilket Jason medger: "Det är det andra skälet till att vi har en ras, då det är lättare att balanse-

VAPNENS MAKT

Lätta heli-koptrar är det moderna slagfältets arbets-hästar. I Z2 ger de ovärderligt understöd till marktrupperna.



Den lätta tanken är ett givet val för den offensiva styrkan, då den är kraftfull och snabb. I Z2 är det viktigt att vara rörlig.



De här monstren måste man ha om man vill kunna använda sig av indirekt eldgivning. Lobba effektivt dess missiler över en kulle.



Jag har faktiskt inte en aning om vad den här lille gynnaren gör. Det där på ryggen ser vasst och otäckt ut. Det kan faktiskt ta i ögat...





Oj då, vad man kan skryta... Oroa er inte. Ingen blir skadad.

ra. Fast det var inte det enda som gjorde att vi valde att inte ha olika raser; istället hoppas vi kunna plocka fram funktionaliteten hos de specifika enheterna. Istället för att ha enheter för sakens skull, ville vi plocka fram enheternas identitet och deras egna mikromanagement-stil."

Många har som bekant försökt att köra flera olika sidor, men det är inte så många som har lyckats på ett riktigt bra sätt. Oavsett hur vackert *Total Annihilation* var, kan man säga att det framförallt var på det grafiska planet som skillnaderna mellan Core och Arm märktes. Eftersom de egentligen är likadana gör det faktum att de ser olika ut saken bara mer förvirrande. Jason håller med: "Det är bara två som har lyckats med det - *Age of Empires* och *Age of Empires II*, där det fungerar riktigt bra. Fast det är mycket mer ett sim än ett renodlat spel. Och i *Starcraft* lyckades det också, faktiskt." Till slut bestämde de sig för att inte bli det tredje benet i gruppen om rasbaserade RTS. Jason förklarar: "Det handlar om...tja, kommer folk verkligen att kunna relatera till aliens som springer omkring i landskapet?"

De väldigt medvetna Bitmaps jobbar inte i något isolerat tom - de håller sig uppdaterade med vad andra hittar på. "Jag kollade på så många spel som möjligt på E3, och *Dark Reign 2* var det enda som jag tycker var i närheten av det vi försöker uppnå," säger Jason. "Designen är ganska lik den i det förra spelet, men ändå är jag imponerad. Jag ser fram emot att spela det. *Ground Control* är också trevligt. Det är mer omedelbart och fokuserat på striden mellan olika enheter. *Warcraft III* ser helt fantastiskt ut, och snart kommer de nog att bestämma vilken väg de ska ta." Jason beundrar Blizzards kommande opus, men samtidigt avslöjar han en del av visionen bakom *Z2*. "Jag gillar vad de har gjort med det," nickar Jason, "men jag skulle vilja påstå att vi har en mer fokuserad design än så länge, då vi inte har ändrat oss så mycket. Vi har jobbat mot samma mål i två år, medan *Warcraft III* var ett RPG för sex månader sedan och nu är det *Warcraft II*... fast i 3D. De har tydligen stött på problem som inte vi har gjort."

Z2 tar ett diplomatiskt grepp om single/multiplayerstriderna. Jason förklarar: "De är jämnt fördelade. Vi har ett fullt editeringssystem som designades för att vara så lättillgängligt som möjligt. Vi räknar med att andra kommer att använda det för att skriva egna grejer. Det bästa är att det inte finns någon skillnad mellan det system vi släpper och det vi själva använder. Det riktas framförallt till online-samhället, samtidigt som det förlänger livslängden för singleplayerspelet. Spelet kommer troligtvis att påminna mycket om originalets skirmish mode när det gäller multiplayer, fast du kan välja att gå samman med antingen AI-spelare eller människor."

"VI RÄKNAR MED ATT FOLK ANVÄNDER VÅRT EDITERINGSYSTEM FÖR ATT SKRIVA EGNA GREJER."



Vad har då *Z2* att erbjuda som inte övriga nya spel har? Jason hävdar att territoriesystemet är den främsta styrkan. "Det faktum att det är territoriebaserat ger det en annan inriktning mot vad man kanske hade förväntat sig.

Gränssnittet är så enkelt att de



flesta förhoppningsvis leds rätt in i spelet." När det gäller värde för pengarna, finns det trettio singleplayeruppdrag som är fördelade på sex grafiskt välutvecklade världar med tjugo multiplayervärldar. I slutändan är *Z2* en del av den RTS-renässans som genomsyrar hela branschen. Jason fortsätter: "Jag tycker att en del av de senaste spelen tappade lite av sin identitet, på så sätt att de är realtidsstrategispel för sakens skull; *Z2* är däremot designat mer som ett spel än en simulation. Jag hoppas bara att branschen som helhet åter kan hitta fokus och återfå den biten. Det är liksom: "Vilken genre ska vi ge oss på? FPS? Okej, nu skapar vi ännu en shooter i första person som inte direkt har några nyheter." Samma sak gäller RTS. Samma sak gäller allting."

Nu ska jag faktiskt berätta en sak om den här galna branschen. Vanligtvis är det bara strax innan spelet ska släppas som utvecklarna låter journalisterna spela igenom någorlunda mycket av spelet. När ett spel ska komma om sex månader, handlar det allt som oftast om att visa upp finesser och teknologi snarare än att kärleksfullt visa upp vad man har att komma med. Och om de låter oss spela, är de flesta titlar en ospelbar röra ett halvår innan det är dags att släppa titeln. Jag har nu lämnats på egen hand för att köra en hel nivå från Bitmaps senaste. Redan nu, när den artificiella intelligensen är underutvecklad och grafiken inte är finputsad, är *Z2* - tja - kul. För en spelare som är mer än bara lite besviken på den vanliga RTS-schablonen, är det smått otroligt. Spelkänsla regerar, och vid jul har *Z2* chans att göra detsamma. PCG

Spelet som lade grunden till en hel genre får sin tredje uppföljare, och vi på PCG sniffar runt i skuggorna efter elementen som stavar succé.

ALONE IN THE DARK

AV JOAKIM BENNET

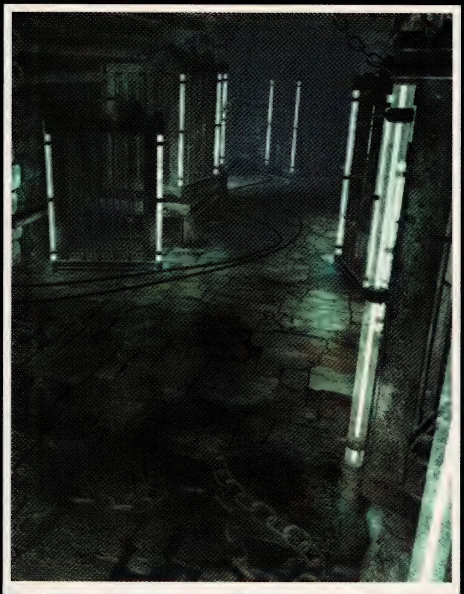








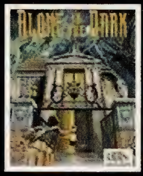
Det är fyra år sedan nu. Fyra långa, ensamma år i mörker, vilka vi genomlidit med det ena "skräckspelet" efter det andra. Det enda som har kunnat trösta oss ordentligt är Capcoms Resident Evil-serie, men om sanningen ska fram så körde åtminstone jag dessa på konsolen. Jo men faktiskt. Alone In The Dark hade ett krav på hiskeliga 8 Mb ledigt utrymme på hårddisken, och 640K i RAM. Det var ju på den tiden då actionäventyr gjorde sig bäst på den lilla grå lådan, vilket företag den än var ifrån. Halvtaskiga konverteringar klarar vi oss utan. Alone In The Dark IV däremot, utvecklas av Paris-baserade DarkWorks samtidigt till alla plattformarna, och PC-versionen ser ut att bli den läckraste av dem alla. Genren som skapades i och med det ursprungliga Alone In The Dark (för en sisådär nio år sedan) kallas av våra engelsktalande vänner för "survival horror", men av förklarliga skäl har jag valt att inte ens försöka konvertera detta till svenska. Skräckspel får väl duga, inte sant? I vilket fall som helst så talar vi om actionspel med starka äventyrselement, gastkramande skräckchocker, och smygande, primal rädsla för det vi inte kan se. Den som inte fick hjärtat i halsgropen då de där helvetshundarna med dunder och brak hoppade in genom fönstren i Resident Evil, måste vara sociopatologiskt befriad från allt vad känslor heter.



Skräck och fasa är faktiskt, enligt min enkla mening, de känslor som är absolut svårast att framkalla hos en spelare. Åtminstone om man ska få det riktig bra och äkta. Många säger sig ha snyftat över Final Fantasy, och vem kände inte att det började vattnas i ögonen under slutsekvensen av Grim Fandango? Komik finns det också gott om, med mästarna LucasArts och Monkey Island-serien som bästa exempel. Ett krypande obehag har man väl upplevt, i allt från superba Half-Life till Silent Hill och det ganska misslyckade Nocturne. Men ren och skär skräck? Nej, där är nog Alone In The Dark och dess klon Resident Evil obestridliga härskare.

Alone In The Dark lade inte bara grund för genren; det var även först med mycket som vi idag ser överallt - kameravinklar som ger spe-

PROLOGIUM



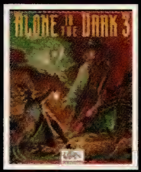
ALONE IN THE DARK I

Edward Carnby far till Louisiana för att undersöka omständigheterna kring ett mystiskt självmord. Han finner att urgamla krafter är i rörelse, och alla spår pekar mot det gamla kråkslottet *Decreto*. Givetvis ger han sig in, och får tampas med alt ifrån ylande monster och mardrömmar till en hiskelig förbannelse. Alone I var det första spelet som använde sig av fasta kameravinklar och polygonkaraktärer mot en förrenderad 2D-bakgrund. Här föddes en hel genre.



ALONE IN THE DARK II

Smugglaren *One Eyed Jack* har kidnappat en liten flicka och hon tros vara inspärrad som gisslan i den ökända gamla villan *Hell's Kitchen*. Carnby rycker ut och hamnar i en riktigt soppa av pirater, vålnader och ond bråd död. Inledningscenen i det här spelet, med en docka som visar klart mordiska tendenser, är bland det obehagligaste jag någonsin sett. Parental Discretion...



ALONE IN THE DARK III

Emily Hartwood (som du kunde spela istället för Edward i Alone I) är försvunnen. Det var under inspelningen av filmen The Last Ranger som hon hamnade på avvägar, och det enda hon lämnat efter sig är ett hastigt meddelande, inristad på en sadel - "Ring Carnby!" Givetvis misstänker man att allt inte står rätt till, och Edward kallas till skådeplatsen - spökstaden *Slaughter Gulch*. Det tredje spelet i serien håller inte alls samma klass som de två första. Grafiken är bättre, allt annat sämre.



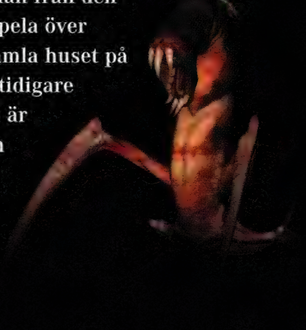
let en filmisk känsla, polygonkaraktärer i 3D mot en förrenderad bakgrund och så vidare. Men känns då inte 2D lite förlegat? Nja, med tanke på den detaljrikedom som kan uppnås när bakgrunderna är skapade med samma sorts mesh (rutnät) som vilket 3D-spel som helst, vill jag säja att så inte är fallet. Det hela får ett djup, samtidigt som bilderna blir extremt mycket rikare. Att hela härligheten sedan ska vara kompatibel med Glide, OpenGL och Direct 3D gör ju inte saken sämre. I The New Nightmare ser vi åter igen privatdetektiven Edward Carnby som hjälten, och historien följer i de föregående delarnas anda. Tilläggas ska kanske att Edward i början av spelet kan ersättas av den något fagrare Aline Cedrac, för de som har lättare att identifiera sig med en kvinnlig karaktär. Det finns faktiskt gamers av det motsatta könet; något som utvecklare gör rätt i att uppmärksamma. Nåväl. Charles Fiske, Carnbys trogne gamle vän, har hittats död utanför kusten till Shadow Island, Maine, USA. Fiske har uppenbarligen mördats medan han var på jakt efter tre mystiska artefakter, vilka han trodde innehöll gudarnas urgamla krafter. Carnby kontaktas av Fred Johnson som vill att sökandet ska återupptas. Och då Carnby ju är en hjälte av klassikt snitt, accepterar han givetvis uppdraget, vilket han hoppas även ska sprida ljus över Fiskes tragiska bortgång. Shadow Island, som sannerligen gör skäl för sitt namn väntar, och spelet kan börja.

I det tydligt H.P. Lovecraft-influerade Alone

"Hela härligheten ska vara kompatibel med Glide, OpenGL och Direct 3D."

In The Dark IV är mörkret och ljuset de absolut viktigaste faktorerna, och på Shadow Island är det skuggigare än på vissa andra ställen där solen inte skiner. Den mest påtagliga effekten av detta är givetvis själva överraskningsmomenten, när något slemmigt kreatur kastar sig ur en mörk vrå för att sätta klorna i Edward. Men det finns även andra, mer subtila faktorer att ta hänsyn till. En del monster går inte att besegra genom att använda traditionellt ultravåld, utan du kommer att bli tvungen att vara listigare än så. Under demonstrationen fick vi se en varelse som hela tiden skyggade undan från Edwards ficklampa (mer om den lampan senare, då den spelar en stor roll i äventyret). Men det gick inte att få kål på den, och titt som tätt anföll den i ryggen på Edward. Vad göra? Tänd ljuset i rummet, så klart! Strömbrytaren var behändigt placerad bredvid en dörr, och när glödlamporna knastrade igång flydde besten hals över huvud. Det är knep som detta du kommer att tvingas ta till om du vill överleva på Shadow Island, och det är klart mer intressant än om det bara varit en frag-fest med hagelbössa.

Jag nämnde Edwards ficklampa - det viktigaste föremålet i hela spelet, utan vilket du och din protegé vore dömda att misslyckas. Det är sannerligen effektfullt när man ser ljuskäglan från den lilla manicken spela över rummen i det gamla huset på ön. Jag nämnde tidigare att 2D-miljöerna är uppbyggda av en mesh, och här kommer ett riktigt trevligt element in - ljuskäglan från

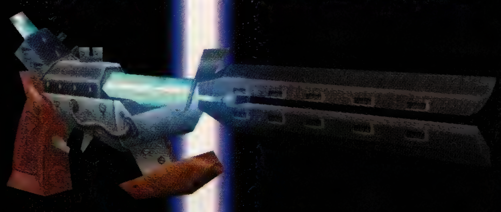




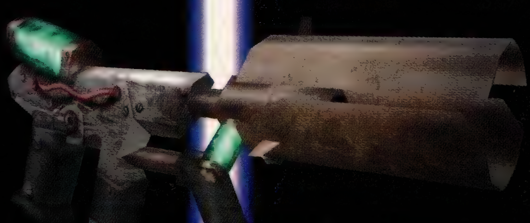
Photopulsorn är ett otroligt kraftfullt vapen som generera en ljusblixt som kan likställas med en mindre kärnurladdning. Vapnet konsumerar en enorm mängd energi, men det är i stort sett givet att ett monster som hamnar i dess väg åker på ordentligt med dunk. Photopulsorn är ett av Edwards vapen.



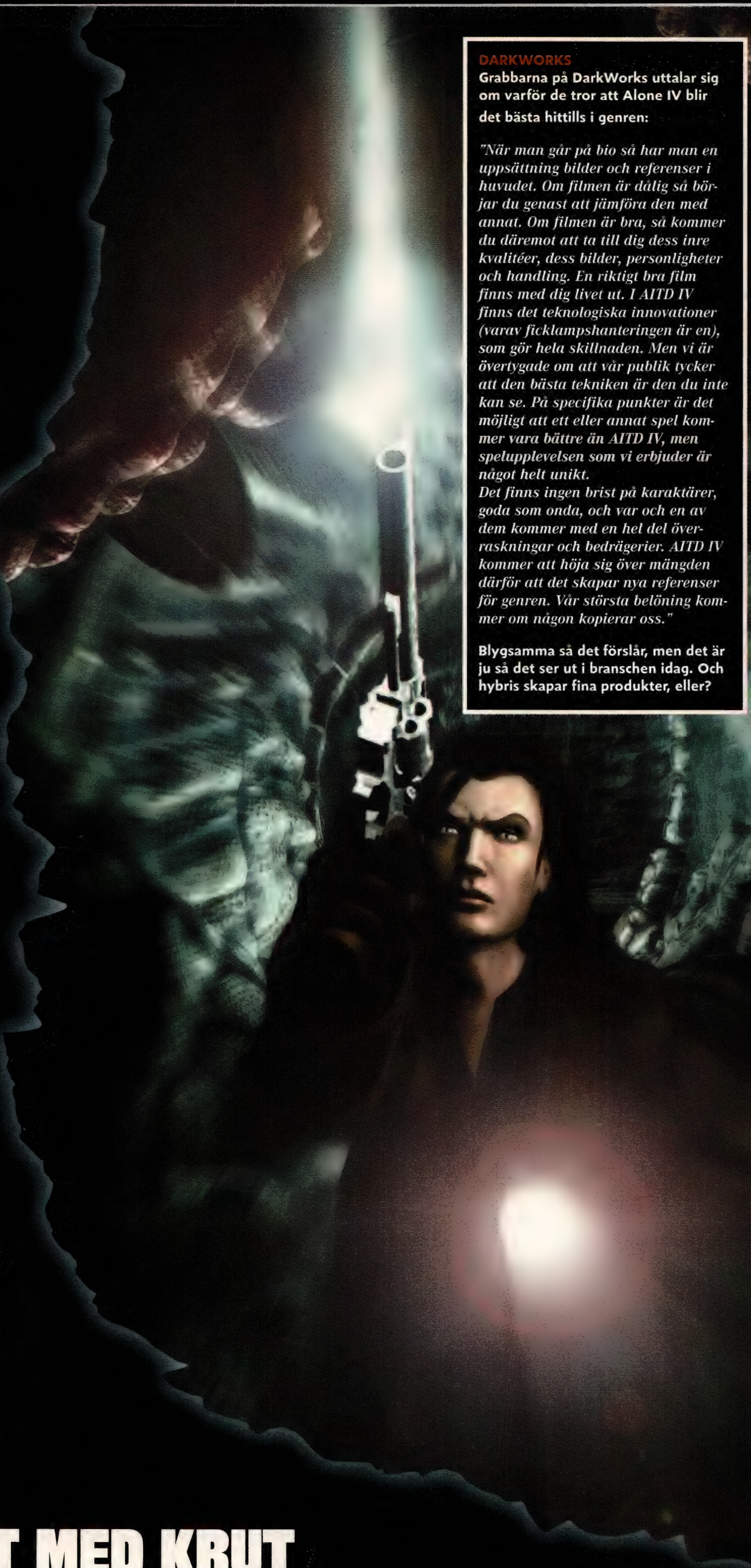
Disc-Launchern är ett av Alines vapen - det skjuter iväg skivor täckta med magnesium, vilket ger ifrån sig ett skarpt ljus då skivan alstrar energi när den sätts i spinn. Skivorna, som kan studsa mot väggar och annat, skadar varelser som är känsliga för ljus.



Laser Gun är Edwards portabla laser som ger ifrån sig en dödlig stråle av koncentrerat ljus, vilket är livsfarligt för många varelser på Shadow Island. Det är en bra kompromiss mellan kraft, avstånd och energiförbrukning.



Plasma Torch är ett vapen designat för att klara av multipla fiender på nära håll. Vapnet drivs av gas, och det ger ifrån sig ett enormt, hett ljussken när gasen som sprutas ut antänds. Plasma Torchen är även det ett vapen som endast kan användas av Edward Carnby.



DARKWORKS

Grabbarna på DarkWorks uttalar sig om varför de tror att Alone IV blir det bästa hittills i genren:

"När man går på bio så har man en uppsättning bilder och referenser i huvudet. Om filmen är dålig så börjar du genast att jämföra den med annat. Om filmen är bra, så kommer du däremot att ta till dig dess inre kvalitéer, dess bilder, personligheter och handling. En riktigt bra film finns med dig livet ut. I AITD IV finns det teknologiska innovationer (varav ficklampshanteringen är en), som gör hela skillnaden. Men vi är övertygade om att vår publik tycker att den bästa tekniken är den du inte kan se. På specifika punkter är det möjligt att ett eller annat spel kommer vara bättre än AITD IV, men spelupplevelsen som vi erbjuder är något helt unikt.
Det finns ingen brist på karaktärer, goda som onda, och var och en av dem kommer med en hel del överraskningar och bedrägerier. AITD IV kommer att höja sig över mängden därför att det skapar nya referenser för genren. Vår största belöning kommer om någon kopierar oss."

Blygsamma så det förslår, men det är ju så det ser ut i branschen idag. Och hybris skapar fina produkter, eller?

PHETT MED KRUT

Förutom sina armar och ben kan vår huvudperson hitta allsköns olika vapen att röja med. Många är fantasifulla, och alla är inte riktigt i linje med de tidigare spelens revolvrar och bössor.

Visst har huvudpersonerna även tillgång till en mer samtida arsenal, men de här vidundren kommer att behövas, det lovar jag.

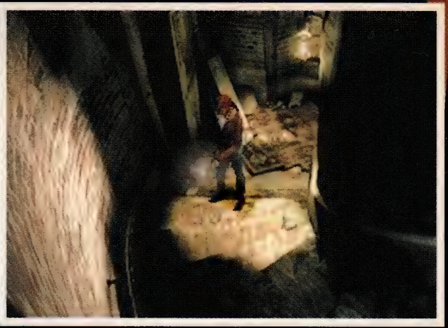
ficklampan (och andra ljuskällor) kastar realistiska skuggor när den träffar ett föremål (statsikt eller inte), trots att allt alltså är



i 2D. Ljuset följer alla upphöjningar och nedsänkningar i miljöerna, och just denna effekt skapar en helt enorm atmosfär. Och så hjälper din lilla lampa till att finna och låsa på intressant föremål, så att du slipper det otroligt mundana sökandet som kan plåga andra äventyrsspel. Miljöerna har renderats i flera olika omgångar med olika ljuseffekter, och allt ljus och alla skuggor är i realtid. Vem behöver 3D, när två dimensioner kan vara så här vackra? Behöver jag nämna att det är otroligt nervpirrande att knata runt med Edward i en i stort sett becksvart korridor, bara för att få hjärtat att hoppa upp ur munnen när ficklampans sken faller på ett hukande kräk som fräsande kastar sig mot din hals... Huga.
De förrenderade miljöerna är som sagt ofantligt detaljerade. Det finns i runda slängar 120 stycken unika scener med runt 1300 bakgrunder, och en del av dem är uppbyggda av så många som 2 miljoner polygoner. De varierar från underjordiska katakomber och dimmiga, öde utomhuslandskap där oknytt lurar bakom varje sten, till klaustrofobiska, skuggfyllda korridorer och rum inne i ett stort hus. Och i skuggorna lurar det onda som du är på plats för att förgöra - bli inte förvånad om en spindel stor som en fotboll rasar ner från taket för att festa på din skalp, eller om ödleliknade varelser skuttar upp på din rygg under ett ögonblick av ouppmärksamhet. Skärmbilderna här på sidorna säger en hel del om stämningen, men de kan inte förbereda er på vad ni kommer att möta när ni verkligen sitter framför spelet. Som exempel kan jag nämna att tavlorna i det gamla huset där Edward härjar runt är målade av särskilt utvalda konstnärer. Du kan till och med zooma in på dem alla, för att söka efter ledtrådar till mysteriet. Det märks att Infogrames har givit det 50 man starka DarkWorks-teamet fria tyglar och en herrejössesbudget att leka med, och de sparar minsann inte på krutet. Fransmän har ju som bekant en kreativ ådra, och vad man än kan säga om en del spel som kommer därifrån, så går det inte att klaga på deras artistiska kunnande.
Karaktärer och varelser i Alone IV är helt uppbyggda av en stor mängd polygoner, och

"Vem behöver 3D, när två dimensioner kan vara så här vackra?"

deras animationer är sannerligen inte att leka med. Avancerade skelettanimationer gör att Edward kan slänga sig med över 200 olika sekvenser, varav 70 stycken är vigda åt diverse slagsmål. Monstren ståtar med runt 300 olika sekvenser, och alla smälter de samman för att skapa ett flyt i rörelserna. Det ser fruktansvärt coolt ut, det lovar jag. Att sedan Edward har lite av Michael Jacksons Moonwalk över gångstilen får man ha överseende med. Är man hjälte så har man rätt att glida någon centimeter ovanför golvet. Men förhoppningsvis är detta avhjälpt när den slutgiltiga versionen är här, och det hörs i alla fall att han nuddar marken. Ljudeffekterna visar på ett präktigt sätt vilket underlag han beträder - från grusgångar till knarrande golvplankor. Detta i kombination med diverse ambienta bakgrundsljud, och ett suggestiv, tryckande och i vissa fall paralyserande soundtrack ska kunna göra det här till en helhetsupplevelse.



Örongodis såväl som ögongodis, med andra ord.
Alone In The Dark IV har potential att bli den renässans som Survival Horror-genren behöver. Det senaste spelet i serien var det inte så mycket bevänt med, och Resident Evil kan man ju inte suga på för all framtid. Särskilt inte då det är så fruktansvärt uselt på PC:n (enligt min egen, enkla mening). Alone IV kan vara det första riktigt lyckade försöket att till PC:n föra tillbaka en genre som varit totalt konsoldominerad. Det finns en del genrer som alltid haft plats på endera sidan om det rätt riviga taggtrådstängsel som skiljer systemen åt, och det behövs spel som är mer än bara en simpel portning för att överbrygga detta hinder. Fighting-spelen kan konsolkidsen gärna behålla, men Survival Horror är något som PC-makarna absolut ska försöka utveckla till något eget.



Utveckla, och ta tillbaka. I takt med att datorerna blir allt mer kraftfulla, så finns det utrymme för otroliga skådeplatser och äventyr. Något som den nya generationens konsoler bara kan drömma om, då de ju kommer att vara lika omoderna om två år, som de är hypade nu. Under tiden de står stilla och tuggar på sina allt mer rostiga systemspecifikationer, kommer PC:n att ta stormsteg in i framtiden. Alone In The Dark: The New Nightmare, kan bli en av de första systembrytarna. Särskilt kul är det att fransoserna står för den fina produktionen, då de ju av hävd inte brukar göra speciellt bra ifrån sig i spelsammanhang, Outcast undantaget. Så länge vi slipper gåtor och problem i stil med Faust eller liknande, så ska det nog gå vägen. Att de kan det här med stämningsskapande och bisarra komplotter, ja det vet vi ju redan.
I höst får vi veta om förhoppningarna infriats. Och kom ihåg - i mörkret är det som är kallt och slemmigt troligtvis något som vill äta dig, och i skuggorna kan alla höra dig lägga av en brakare (sätt in valfritt djävulusiskt skratt här).



I LEJONETS KULA

AV STEVE JACKSON



Vi antar att det här är den gode...

Tutorial. Speltutorial. Det är bara att inse. Alla som någon gång har gått på Högskolan vet att de två orden inte riktigt passar ihop. Ett spel är kul. En tutorial är...inte det. Hur ska man kunna lära spelarna de komplexa bitarna i ett spel? För länge sedan var Microprose ökända för att kräva att spelarna skulle läsa manualer om minst 100 sidor. Idag har de lite mer komplexa spelen särskilda övningsnivåer där man får prova på det hela. I *Black & White* ville vi ha en inlärningsmetod inne i spelet, och en som man inte direkt tänkte på. Det vi kom på var... Rådgivarna.

I *Black & White* spelar det onda mot det goda. Jag tror att det var Russell Shaw, vår ljudguru, som först föreslog att det vore passande om spelarna fick lära sig spela av en djävul och en ängel. Manusförfattaren James Leach, som har den otacksamma uppgiften att skriva dialogen för dessa rådgivare, räknar med att det kommer att bli ungefär 30 000 ord, det vill säga ungefär som en kortare roman. Jag låter James berätta mer för er:

”Även om de inte egentligen är en ängel och en djävul, ser ditt medvetandes olika sidor ut så här vid första anblicken. När man tittar närmare, ser man att konstnären Mark Healey har skapat karaktärer som är helt unika.

”Jag ville inte ha stereotyper,” förklarar Mark. ”Det enda ni kommer att känna igen är att en är god och en är ond.

”Rådgivarna blir till samtidigt som du, och även om de är mer erfarna än du , är de inte på något sätt experter på hur Eden fungerar, eller ens på det här med gott och ont.

”Deras första uppgift är att instruera dig hur man navigerar omkring. Det sker på ett enkelt sätt - du är ju när allt kommer omkring ganska ny på det här. Sedan stöter ni på den första by som är redo att tro på dig.

”Kom igen,” säger den onde. Var inte en sån fegis. Behandla dem med förakt. Spöa upp några bybor. Det är det enda sättet för dig att få respekt!”

”Den gode rådgivaren blir helt förskräckt. ”Nej! Behandla dem väl så kommer du att bli respekterad.”

”Jaha, vad gör du. Inget sätt är fel. Du blir inte dödad eller utkastad ur spelet oavsett hur du gör, och du blir inte ens av med alla som dyrkar dig. De råd de ger dig kunde inte vara mer motstridiga. När de talar om för dig hur du ska spela är de väldigt tydliga och faktabetonade. Så fort du vet vad du gör, åker handskarna av. Då kommer de att göra vad som helst för att få dig att göra som de vill.

”Utmaningarna, som utgör kärnan i *Black and White*, berättas också av rådgivarna. Du får ett scenario presenterat för dig, och varje rådgivare har starka åsikter om hur man bäst går till väga. Ibland är de till och med sams! Viktigast av allt är att oavsett hur starka åsikter de än har, så behöver du inte att hålla med dem - du behöver inte ens anta utmaningarna. Glöm inte att det är du som är Gud här!.

”De är rådgivare. Egoistiska? Visst. Odödliga? De verkar tro det. Men de är inga gudar, eller ens i närheten av att vara det. När allt kommer omkring är det du som bestämmer hur saker och ting ska göras.

”Även om många Lionheadkonstnärer har varit delaktiga i designen, har det varit upp till programmeraren Alex Evans att animera dem. Alex har tagit fram det mest avancerade systemet för läppsynkning i realtid som någonsin skådats i ett PC-spel.

”Rådgivarna har en massa olika känslor, från sarkasm till rädsla; från förvirring till lycka och sorg. ” säger Alex. ”Vi har gjort en mängd olika animationer, som t ex att de nickar när de håller med, vilket inte händer så ofta med de här båda gynnarna. Ibland kanske de pekar på något föremål, de skrattar och gråter. Jag har även tagit fram en särskild rutin för läppsynkningar. Deras munnar fungerar ungefär som en equaliser. Munrörelserna matcher exakt det ord som sägs. Eller är det tvärtom? Om man tittar tillräckligt länge glömmer man. Så bra är det. ”

”Rådgivarna syns inte på skärmen hela tiden, men de är delaktiga i allt som händer. Du kommer att genomgå en hel del saker tillsammans med dem. Deras personligheter, som byggs upp av hundratals meningar och fraser, kommer att följa med dig.

”Tanken är att de här båda herrarna gradvis kommer att berätta mer och mer för dig, ju längre in i spelet du kommer. Både om sig själva och om *Black and White*. Om du känner det som att du har lärt känna dem, och om du har en favorit, har vi gjort ett bra jobb. Om du saknar dem och deras gräl när du inte spelar, har vi verkligen lyckats. Något säger mig att det här inte är det sista spel där de här rackarna kommer att vara med.”

Nihilistic, teamet bakom blodbadet som är Vampire: The Masquerade - Redemption (se sidan 78), är en av de mest lovande nykomlingarna på spelhimlen. Vi fick oss en pratstund med företagets vice VD tillika chefsprogrammerare Rob Huebner, samt 3D-konstnären Anthony Chiang.

NIHILISTIC

AV MATTHEW PIERCE



RPG-genren har under de senaste åren genomgått något av en renässans. Hur tror ni det kommer sig att spelarnas intresse åter har väckts till liv efter så lång tid?
Rob: Jag tror det är svårt att undvika *Diablo* om man vill ge ett svar på den frågan. Det var det första RPG som var enkelt för gemene man att förstå och komma in i. Och så såg det rätt bra ut. Fram till dess hade RPG:s haft ett (ofta oförtjänt) rykte om sig att vara stela, med långsamma strider och sida upp och sida ner med statistik. *Diablo* visade att det var möjligt att göra ett RPG som hade alla grundelementen, men utan allt onödigt trams. Så snart folk började att spela RPG:s igen, så var de sålda. Nu finns det personer som aldrig tidigare spelat ett RPG, men som ändå är villiga att köra mer hardcore-produkter.

Anthony: Jag tror vi hade en era under mitten på 90-talet då teknologin avancerade så snabbt att RPG-genren på något sätt försvann i den allmänna förvirringen. Utgivarna ville antingen ha interaktiva filmer, eller mainstream-shooters på CD-ROM. RPG-spel som utvecklades under den här tiden hade inga videosekvenser, så utvecklarna valde att helt ignorera dem. Som tur var så vände Blizzard och Bioware på trenden, och lyckades med konststycket att göra RPG sexigt igen.



Grundades Nihilistic med intentionen att skapa *Vampire*, eller fanns det även andra projekt på agendan?
Rob: Vi grundade företaget med inställningen att vi skulle skapa ett RPG i 3D, men vi hade inte direkt *Vampire*-licensen i sikte när vi drog igång. Ray [Gresko] hade faktiskt en något annorlunda produkt i åtanke vid det tillfället. Den delade mycket av det mörka temat med *Vampire*, men var mer science fiction-betonat. När Activision kontaktade oss och presenterade idén om att göra ett spel med samma grunddesign, fast med World Of Darkness som spelplan, så blev vi givetvis intresserade. Licensen gav oss massvis med bra bakgrundsmaterial som vi annars hade blivit tvungna att skapa själva. Allt detta hände innan vi ens hade ett riktigt kontor, så den dagen vi för första gången satte oss ned som ett riktigt företag, var arbetet med *Vampire* redan påbörjat.

Har er bakgrund som anställda på LucasArts varit till någon nytta under produktionen?
Rob: Ja det finns faktiskt ett par element som vi liksom "lånade". Till exempel så finns det under LucasArts utvecklingsperioder olika milstolpar, varav en är "pizza orgy". Du kanske har hört talas om den förut. Jag vet inte var termen kommer ifrån, men det går i stort sett ut på att man bjuder in vänner eller familj till kontoret för att spela spel, dricka öl, och äta pizza i en avslappnad miljö, och sedan se dem spela själva spelet. Det hjälpte oss verkligen att få förståelse för om folk hade problem med kontrollerna eller om det var frustrerande på något vis.

Vad är skillnaden mellan att jobba på ett mindre företag, och till exempel LucasArts? Vilka fördelar och nackdelar finns det?
Rob: Den största fördelen är produktiviteten. När du har ett mindre team utvecklare i ett öppet landskap så blir saker och ting helt enkelt gjorda snabbare. På ett större företag med allt vad det innebär av väggar och möten, så blir effektiviteten lidande. Men allt hänger givetvis på att



Tänk om alla teamfoton såg så här bra ut. Rob Huebner och Anthony Chiang är förresten herrarna längst till höger.

DETTA ÄR...
NIHILISTIC

■ **Historia:** Nihilistic Software grundades 1998 i Marin County, Kalifornien av Ray Gresko, Rob Huebner, Steve Tietze och Ingar Shu. De påbörjade arbetet med *Vampire* i mars samma år, och snart ståtade företaget med hela tolv anställda. Hela teamet har en gedigen bakgrund inom spelutvecklingen, och många jobbade tidigare på LucasArts.

■ **Tidigare spel:** Mellan sig har Nihilistics anställda jobbat med följande spel: *Dark Forces, Jedi Knight, Descent, Starcraft,* olika mission-packs till *Quake, Requiem: Avenging Angel, Shadows Of Empire (N64), Star Wars: Episode I – The Phantom Menace, Obi-Wan, Force Commander* och *Indiana Jones And The Infernal Machine.*

■ **Just avslutat:** *Vampire: The Masquerade – Redemption.*

INTERVJU

" En del gillar att "underhålla" andra, och att vara den som håller i trådarna bakom ridån."

utvecklarna är professionella, och att de kommer bra överens. Den största nackdelen är att du har begränsade resurser, och alltså inte alltid kan åstadkomma precis vad du vill. Detta försöker vi lösa genom att kontraktera andra för vissa aspekter av spelet, men i slutändan är det ändå så att det inte går att göra ett *Final Fantasy X* med ett team på 12 personer.

Grafiken i *Vampire* är troligtvis den bästa vi någonsin sett i ett RPG. Hur lång tid tog det att skriva ihop motorn, och funderade ni någonsin på att använda befintlig teknologi för att korta ner utvecklingstiden?

Rob: Vi licensierade faktiskt teknologi för att spara tid, men det är inte synligt för spelaren. Ett av de bästa besluten vi tog under ett tidigt stadium var att licensiera källkoden till QERadiant-editorn från Id Software. Den gav oss en ram så att vi kunde börja bygga nivåer i ett tidigt skede, långt innan vår egen motor var färdig. Vi har även licensierat annan teknologi, som till exempel vår videospelare och ljudsystemet. För varje projekt finns det alltid teknologi som kan licensieras; knepet är att dra gränsen någonstans. Ingen av oss tyckte att de redan existerande, kommersiellt beprövade motorerna dög för det vi ville åstadkomma. Vi tyckte inte att det var vettigt att licensiera en FPS-motor när vi ville skapa ett RPG i tredjeperson med peka-och-klicka. Och så riktade vi ju in oss på 3D-acceleration redan från början, så det tog inte lång tid att komma igång. Vi hade en funktionell motor efter bara några månaders petande med Glide på våra Voodoo 2-kort (vilka ju var det bästa man kunde ha på den tiden).

Ni påbörjade arbetet med *Vampire* i mars 1998, och vi recenserar det denna månad (se sidan 78). Hur har ni lyckats skapa ett så välpolerat spel från grunden, med en så relativt kort utvecklingstid? Hur kommer det sig att en del andra utvecklare tar upp till fyra år (och ibland till och med längre) på sig att färdigställa sina spel?

Rob: Ja, om du frågar en utgivare så anser de nog inte att två år är så kort tid! Men jag antar att det är så det är nu för tiden. Det hjälper nog att vi är ett litet team där samtliga har varit med och gjort spel tidigare., och som jag nämnde tidigare hjälper det till enormt att ha ett stort öppet kontor där man kan undvika kommunikationsmissar. Det största hotet mot deadlines idag är inte alltid att själva spelet inte skulle bli klart, utan att man inte vet var man ska sluta! När man har jobbat på ett projekt i 18 månader och får se 1en videosekvens på nätet eller en förhandstitt i någon tidning, så säger man gärna: "Den effekten skulle vi ju kunna ha med i vår motor." Och om man håller på så är man snart två år försenad, utan några som helst förhoppningar om att kunna få klart eländet. Att veta var man ska dra linjen och när man ska sätta punkt är livsviktigt. Vi hade tillräckligt med erfarenhet från tidigare titlar för att veta att man måste ta svåra beslut, och kompromissa ordentligt för att få ut produkten i tid. Förhoppningsvis har vi inte kompromissat för mycket.

Anthony: När vi startade upp företaget hade vi privilegiet att kunna handplocka de mest erfarna och team-orienterade individerna som fanns på marknaden. Våra tidigare erfarenheter i spelutvecklandets skyttevärn hade givit oss nog med erfarenhet för att vi skulle kunna se vilka som passade in.

Chefen för Infogrames föreslog nyligen att man skulle göra spelen kortare för att på så sätt skära ner på utvecklingstiden. Vad tycker ni om det uttalandet, och hur många timmars singleplay tycker ni att ett spel ska innehålla?



Rob: Jag antar att det beror på spelet. Jag vill inte nödvändigtvis hålla med om vad som sades i det där uttalandet... I vårt fall var det så att teknologin tog en bestämd tid att utveckla, vilket var ungefär två år, plus minus ett par månader. Jag tror inte att vi kunde ha gjort det snabbare, faktiskt. Så under de 24 månaderna hann vi färdigställa en hel del artwork och nivådesign. Nu hoppas man ju att alla dessa tre element ska vara färdiga ungefär samtidigt, men om du får fel i det, ja då måste du antingen ta bort element ur motorn, eller nivåer ur spelet. Om du vill att schemat ska hålla, det vill säga. Jag tror inte att man kan starta upp ett projekt genom att säga att man ska ha färre nivåer, färre element och sämre grafik för att få allt att synkronisera sex månader tidigare än förra gången. Visst kunde man försöka, men det skulle nog inte bli ett speciellt marknadskraftigt spel. Jag tror med andra ord att man tummar på kvalitén när man försöker göra kortare spel, och teknologi och kvalitet måste vara i balans för att det hela ska fungera.

Anthony: Jag kan se det ur hans synvinkel; utvecklingstiden är direkt knuten till utvecklingskostnaden. Jag tror dock inte att "speltimmar" är något som ska driva ett spel. En författare beskriver inte sin nya roman med "46 lästimmar." Ett band marknadsför inte sin nya platta med "54 minuter musik." Idealiskt är om ett spel kan erbjuda en minnesvärd upplevelse som får kunderna att vilja rekommendera det till sina vänner.

Tror ni att marknaden för singleplayer är i fara nu när fler och fler utvecklare utannonserar spel som endast kan köras i mulitplay? Skulle ni säga att multiplayer-elementet är grundläggande för om en titel ska bli en succé eller inte?

Rob: Jag kan inte se att singleplayer-spel är på utdöende. Personligen så föredrar jag att spela de flesta spel singel. Spel som *Unreal, Alpha Centauri, Half-Life* och nu senast *Age Of Empires II*, har jag kört helt utan att röra multiplayer-funktionen. Jag tror heller inte att jag är ensam om det. Givetvis finns det även massvis av multiplayer-spel som jag gillar; *Diablo, Everquest*... De innehåller en annan sorts underhållning, tycker jag - vill du vara social eller asocial? Jag tror att ett spel ska kunna erbjuda den valmöjligheten, om det går. Det ökar definitivt på spelets livslängd, eftersom det går att spela om och om igen med multiplay. Men jag tror ändå att det är singleplayer-upplevelsen som driver folk till att köpa nya spel varje vecka. Om du endast körde multiplayer så vore det bara att slänga upp dina 10 dollar varje månad för *Everquest*, utan att någonsin sätta foten i en spelbutik.

Multiplayer-aspekten i *Vampire* ser ut att ha skapts med stor entusiasm - Storyteller-läget låter dig ju vara Gud i spelet. Behöver man speciella kunskaper för att hantera det? Och hur ska ni kunna övervaka vad som händer i online-spelen?

Rob: Jag tror nog inte att Storyteller-läget är något för alla. Inte för att det är svårt... det är faktiskt riktigt enkelt att komma igång med. Åtminstone är det enkelt att lära sig grunderna. Men precis som i singleplay vs. multiplay-frågan så beror det mycket på personen som spelar. En del gillar att "underhålla" andra, och att vara den som håller i trådarna bakom ridån. Det är precis som när folk spelar traditionella rollspel - en del dras naturligt åt att vilja vara berättare, medan andra vill vara spelare. Jag tror inte att de som har en läggning åt att vara en sorts online-underhållare har fått mycket utlopp för sina drifter, innan det här spelet kom. Det blir intressant att se hur det tas emot. Jag tror nog inte att de som spenderar den mesta tiden åt att läsa manualen eller öva med kontrollerna kommer att bli de bästa berättarna, utan de som har en personlighet som driver dem till det. Under betatesterna har vi sett att berättare verkligen försöker göra upplevelsen trevlig för spelarna, så det har egentligen inte varit några tråkigheter att tala om. Visst kommer det finns personer som startar upp ett spel bara för att sedan slakta deltagarna, men det kommer

inte att hålla i längden - jag tror att dessa personer kommer att tröttna relativt fort.

Hur mycket påverkade licensen er konstnärliga frihet? Hade ni strama tyglar, eller tilläts ni skapa fritt?
Rob: När det gäller historien så är licensen väldigt flexibel. Faktiskt lite grand som Dark Forces-serien, vilken en del av oss har jobbat med. Idén var att nämligen att ta ett existerande universum och dess historiska ramar, för att sedan skapa nya karaktärer och berättelser inom denna värld. Om jag ska vara ärlig så tror att det är det enda vettiga sättet att hantera en licens. White Wolf var väldigt hjälpsamma, och vi använde oss faktiskt av några författare därifrån för att jämna ut berättelsen. Och efter det att designen var klar så implementerades faktiskt en del av dem i White Wolfs egna, nyare produkter, så idén med licensen blev alla till godo. Det är trevligt att jobba i ett universum som fortfarande expanderar, och det känns bra att de som utvecklar licensen är direkt involverade i spelutvecklingen. Det finns några riktiga skräckexempel där utvecklarna har varit tvungna att förhandla med en hord advokater eller mellanhänder, utan någon som helst tillgång till den kreativa visionen bakom själva licensen.

Hur ser du på framtiden för RPG-genren? Vad är din vision av åren som kommer?
Rob: Jag tror att gamers blir allt mer sofistikerade vad gäller story och handling i sina spel. En del japanska konsol-RPG har verkligen flyttat fram gränserna och det är vårt jobb att hänga med. RPG är troligtvis den genre som kan komma närmast målet med interaktiv film (i dess verkliga bemärkelse). RPG-elementen fortsätter att infiltrera de andra genrerna då användarna förväntar sig mer djup i berättelserna, och det tror jag kommer fortsätta. Det börjar redan bli svårt att se vad som är eller inte är ett RPG. Är *Deus Ex* ett RPG, eller är det ett actionspel? Vad är *Shenmue*? Eller *Perfect Dark*? Som RPG-fan tycker jag själv att det är härligt att se hur alla dessa spel använder sig av RPG-element.

Vad tror ni då om PC-spelens framtid i allmänhet? Är du orolig över vilken effekt nästa generations Internet-konsoler kan komma att ha på PC-marknaden?
Anthony: När det gäller PC-spelande och konsolspelande så finns det ett mönster som alltid har varit detsamma. PC-spel erbjuder ofta mer kraft, detaljer och flexibilitet än konsolspel. Sedan kommer det en helt ny konsol, och alla säger att den är lika kraftfull som PC:n. Två år senare så är konsolen i fråga dock rätt föråldrad, samtidigt som PC:n har förnyats och förbättrats under tiden. Således är PC-spelet åter igen kraftfullare, mer detaljerat och mer flexibelt. Och så håller det på. Om vi fortsätter att följa detta mönster, så tror jag att PC-marknaden kommer att förbli livskraftig.

Tack så mycket, Rob och Anthony!

PCG

EN VAMPYRS BEKÄNNELSE

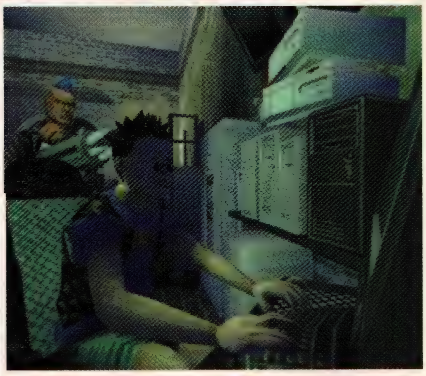
- Sug på den du!

En orgie i dåliga bildtexter.



Nosferatu efter ett besök på folktandvården.

(Nedan) Jag har lite ont i halsen...
(Höger) Jag kan slå vad om att han inte spelar Daikatana.







Den tuffa posen hade de övat länge på.





SVENSKA OFFICIELLA PC GAMER

TOPPLISTA

Det kom, det sålde och det segrade. Så skulle man kunna beskriva ankomsten av *Diablo 2* till de svenska spelbutikerna den 30 juni. Aldrig tidigare har ett spel tagits emot med så öppna armar som Blizzards efterlängtade rollspel. Frågan är om det är någon som över huvud taget tar sig tid att läsa månadens topplista. För det innebär ju att man måste slita sig från datorn, och hur skulle det se ut efter tre års lång väntan. Ett annat efterlängtat spel har också dykt upp, fast betydligt mer i skymundan. Jag talar givetvis om *Perfect Dark*. Riktigt bra spel till Nintendo 64 är ju inte allt för vanliga, men när de väl dyker upp gör de det med besked. Äntligen kan alla *Golden Eye* fans pusta ut med det här läckra agentspelet. Mycket nöje säger jag bara!

Gustav Hultman/gustav@ingo.se

ingo.se

	Titel	*Format/utgivare*
1.	Diablo 2	PC IQ Media Nordic AB
2.	Ground Control	PC IQ Media Nordia AB
3.	Colin McRae Rally 2	PSX Egmont Entertainment
4.	Motocross Madness 2	PC SMG
5.	Shogun: Total War	PC Electronic Arts Nordic
6.	Half-Life: Generation	PC Next Stop
7.	Solider of Fortune	PC Next Stop
8.	Rally Masters: ROC	PC Infogrames Nordic
9.	Resident Evil Code: Veronica	DC BRIO
10.	Perfect Dark	N64 Bergsala

TOPP 10 PC

	Titel	Format/utgivare
1.	Diablo 2	PC IQ Media Nordic AB
2.	Ground Control	PC IQ Media Nordia AB
3.	Motocross Madness 2	PC SMG
4.	Shogun: Total War	PC Electronic Arts Nordic
5.	Half Life: Generation	PC Next Stop
6.	Solider of Fortune	PC Next Stop
7.	Rally Masters: ROC	PC Infogrames Nordic
8.	F1 2000	PC Electronic Arts Nordic
9.	Euro 2000	PC Electronic Arts Nordic
10.	Soulbringer	PC Infogrames Nordic

TOPP 10 KONSOL

	Titel	Format/utgivare
1.	Colin McRae Rally 2	PSX Egmont Entertainment
2.	Resident Evil Code: Veronica	DC BRIO
3.	Perfect Dark	N64 Bergsala
4.	Ecco the Dolphin	DC BRIO
5.	Pokémon Stadium	N64 Bergsala
6.	Hogs of War	PSX Infogrames
7.	NHL 2K	DC BRIO
8.	Tony Hawk Skateboarding	DC BRIO
9.	Track & Field Summer Games	N64 Konami
10.	Euro 2000	PSX Electronic Arts Nordic

SVENSKA PC GAMER

RECENSIONER

DÅLIG SKÖRD PÅ SOMMAREN

Det finns några saker som verkligen är förutsägbara i den här branschen. En är att det alltid släpps en massa nyheter i samband med E3-mässan, en annan att spelföretagen hypar sina spel något oerhört inför julhandeln, och en tredje att det knappt släpps några spel alls under sommaren. Jag vet inte om det beror på att företagen har semester då, eller om de räknar med att inga sitter inomhus och spelar under perioden juni-augusti, men så är det i alla fall.

Den här sommaren är inget undantag. Som tur är har det i alla fall kommit ett par spel som vi kan rekommendera. Utmärkelsen "Månadens Spel" tilldelas *Dark Reign 2*. Det här är ett välgjort strategispel, med snygg 3D-grafik. Pandemic Studios har inte direkt infört några revolutionerande nyheter, men vi kan ändå rekommendera det för alla som gillar titlar i stil med *Earth 2150*. Vilket av de båda spelen som är bäst ska jag dock låta vara osagt.

Den som har *Resident Evil* som favorit, kommer säkert att gilla *Dino Crisis*. Det är inte zombier du ska ge dig på, men väl dinosaurier. Ett helt okej spel, om än något kortlivat. Kortlivad kan du också bli, om du blottar nacken i *Vampire: The Masquerade - Redemption*. Jocke kavlade upp rollspelsärmarna den här månaden och satte tänderna i Nihilistics mörka produkt. Han imponerades av grafiken och storyn, men det taskiga kontrollsystemet bidrog till att betyget inte direkt sköt i höjden.

Månadens sportinslag står *Motocross Madness 2* för. Ett snabbt och kul spel, fullt av olika banor och inslag. *MM 2* körs flitigt i vårt LAN nu för tiden, och det är ett betyg så gott som något.

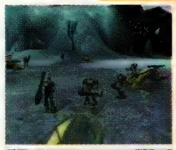
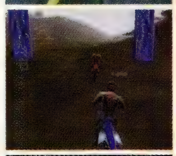
De som väntar på *Baldur's Gate II*, som kommer i höst, kan fördriva tiden med *Icewind Dale*. Det baseras på Biowares Infinity-motor, och det brukar ju borga för kvalitet. Så även i detta fallet.

Så där, nu lämnar jag recensionsblocket i era händer. I nästa nummer är förhoppningsvis en extremt brunbränd och sommarfräsch Anders Björlin tillbaka för att lotsa er igenom recensionerna.

ANDERS SKÖLD



RECENSIONER DETTA NUMMER




PC GAMERS BETYGSSYSTEM

För att sätta betyg på del spel vi recenserar använder vi det rättvisa och tillförlitliga procentsystemet. Som alltid.

90%+
Ett spel som förtjänar att spelas varje dag för all framtid. Detta är ett spel där utvecklarna bemödat sig om att verkligen göra ett spel som är roligt att spela och inte bara är snyggt, har snygg förpackning, en fet reklamkampanj i ryggen eller har hastats ihop för att tjäna snabba stålar. Så enkelt är det.

85%-89%
Ett lysande spel som inte bara är kul att spela utan som också räcker ett bra tag. Alla spel som når upp över 85% får rätten att stolt bära PC Gamers exklusiva emblem Utmärkt Spel i butiker över hela landet.

70%-84%
Detta är ett bra spel som du kommer att ha mycket kul med framöver. Valuta för pengarna, fyra stjärnor om du så vill. Ett bra köp helt enkelt.

50%-69%
Inget märkvärdigt egentligen, men kan ändå erbjuda god underhållning i brist på bättre. Det här är trots allt bättre än att plugga, gymnastisera, äta eller hänga framför TV:n.

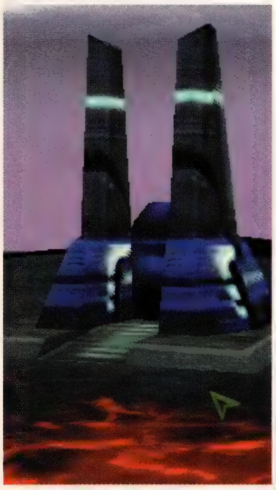
30%-49%
Nä vet du vad. Det här är inte mycket att hänga i granen. Vare sig det beror på sunkig kod, taskig inspiration eller som våra engelska bröder så fint uttrycker det; "general crapness", så bör du avstå från att köpa det här spelet. Undvik.

0%-29%
Nej, nej, nej. Hur kan man ens fundera på att släppa en sån här undermålig produkt? En sann gamer håller sig borta från det här spelet.

GENRE: ACTION/STRATEGI

DARK RE

Vi har hört mycket om Dark Reign II och hypen har ökat på förväntningarna. Har spelet överlevt Activisions stora mediamaskin och höjt sig över konkurrensen?



LÅT oss börja med en kort tillbakablick. Ja, tänk dig att bilden blir suddig och att ljudet får ett konstigt eko, precis som i dåliga TV-serier. Året är 1997 då strategispelen bedömdes efter den ökända Westwood-skalan. *Red Alert* var det bästa strategispelet på marknaden, men höll på att ändras under sommaren.

Det australiska programhuset Auran hade efter en lång tids arbete lyckats lämna ifrån sig den fullständiga versionen av *Dark Reign*. Spelet reste sig över alla kloner och introducerade mängder av nyheter, samtidigt som det rättade till de flesta av problemen som fanns i *Red Alert*. Bland annat var AI:n riktigt vass, något som alltid är uppskattat. Vidare lyckades Auran ta bort de största problemet med "Tank-rush". Spelets kartor införde konceptet med höjder i landskapen, vilket gjorde att spelarna var tvungna att tänka på hur långt enheterna kunde skjuta. Kort och gott hade Auran skapat det strategispel alla hade väntat på. Resten av historien är dock ganska dyster. Auran var inte ensamma på marknaden. En annan grupp av utvecklare slog plötsligt upp dörrarna från Cavedogs hemliga kontor. I handen hade de *Total Annihilation*, strategispelet som förändrade hela genren i ett enda svep. Cavedogs produkt kom som en stor överraskning och petade in konkurrenterna i skamvrån. Westwood-skalan ersattes av Cavedog-skalan.

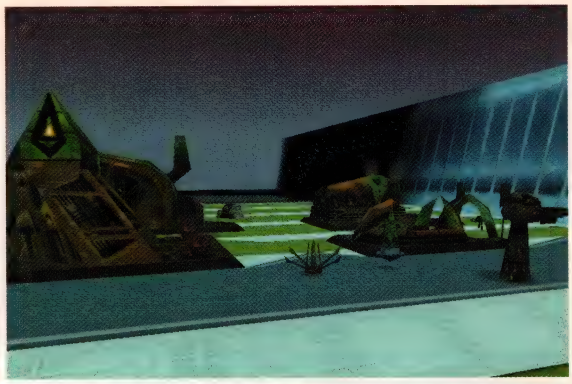
Idag är konkurrensen precis lika hård i genren. Westwood lyckades inte imponera alla med *Tiberian Sun* och därmed är de inte med och kämpar längre. Cavedogs *TA: Kingdoms* var inte lika bra som föregångaren. Bland



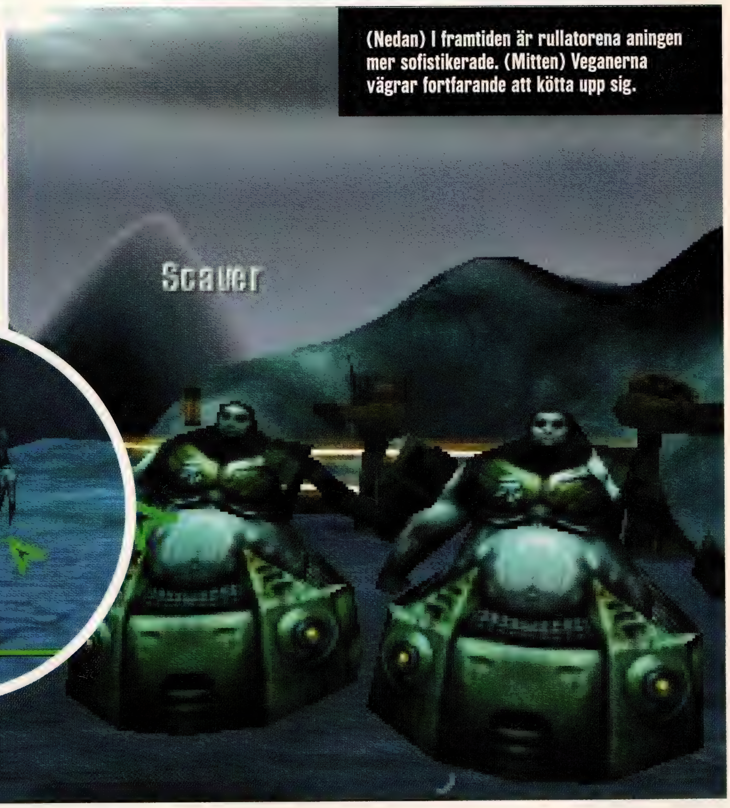
(Höger) Skånebonden liknade mer och mer en av sina Belgian Blue.



IGN 2







(Nedan) I framtiden är rullatorena aningen mer sofistikerade. (Mitten) Veganerna vägrar fortfarande att kötta upp sig.







Förbättrat

de nya konkurrenterna finns det imponerande *Earth 2150* och svenska *Ground Control*, som lockar med snabbare uppdrag och suverän grafik. Dessa två får nu kämpa mot Pandemic Studios *Dark Reign II*.

Aurans *Dark Reign* bjöd på en riktigt mysig och mörk framtidshistoria. Det stora imperiet försökte behålla makten över jorden och alla dess kolonier, samtidigt som den rebelliska motståndsrörelsen satte käppar i hjulet för sina fiender. Mitt i kaoset fanns den religiöse ledaren Alpheus Togra, en mystisk person som hade kunskaper nog för att befria galaxen från imperiet. Tyvärr kraschlandande Togra på en planet som sedan förstördes av imperiets mäktiga vapen. Togra dog innan han kunde åstadkomma någon nytta och här kom spelaren in i bilden. *Dark Reign* gick ut på att resa tillbaka i tiden och rädda ledaren från att möta sitt öde.

Pandemics *Dark Reign II* tar inte vid där originalet slutade. Istället har de tagit samma väg som George Lucas gick med Star Wars. Handlingen berättar historien om imperiets barndom och hur rebellerna grundade sin rörelse. Allt börjar på vår egen planet år 2506, människornas sista århundrade på jorden. Framtiden ser riktigt dyster ut då naturresurserna försvinner allt mer. Ett annat problem är att planeten är riktigt smutsig efter århundraden av föroreningar. Samhällets elit, de rika och välmående, har byggt stora städer som skyddas av gigantiska kupoler. Resten av befolkningen lämnas utanför och tvingas leva på rester. De rika antar att människorna utanför ska dö av föroreningar, men de stora massorna lyckas snabbt anpassa sig och växa sig starkare. Städerna är dock säkra eftersom folket utanför inte kan komma överrens. Flera moståndsrörelser bildas men de kämpar inte för samma sak. De rika skyddas av JDA, en elitstyrka som tar hand om de värsta brottslingarna.

När spelet börjar blir livet drastiskt svårare för de rika. Rebellerna växer och lyckas för en gångs skull enas om att attackera. Styrkorna väljer allt större mål och detta tvingar JDA att arbeta långt utanför säkerheten i städerna. Samtidigt börjar moder jord att ge efter. Kraftiga jordbävningar uppstår och prästerna förutspår jordens undergång. JDA och de rika väljer



Inte riktigt vad Bob hade tänkt sig med "futuristisk" design.





(Mitten) Tänker inte ens göra en antydning om vad det där liknar...







att evakuera, vilket får rebellerna att se rött.

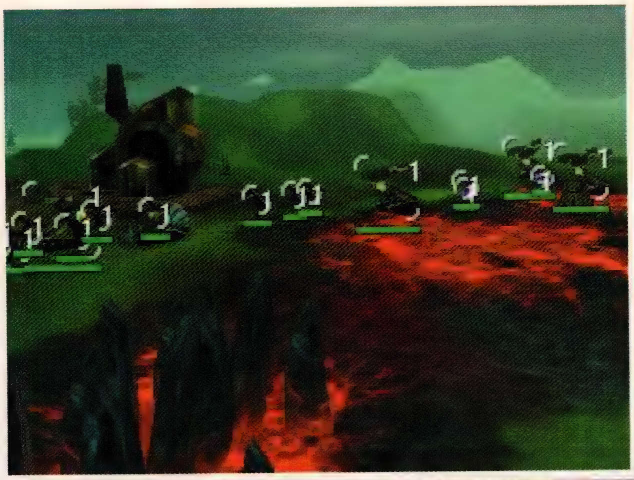
Pandemic Studios har precis som sina konkurrenter satsat på att använda en 3D-motor. Därmed uppstår en skara av nya problem, som programmerarna och producenten måste lösa. Strategispel i 3D kan bjuda på hur mycket ögongodis som helst, men om utvecklarna inte lyckas få bukt på kamerasystemet faller allt. Ett tydligt exempel på detta är LucasArts *Force Commander*, vars kamera är svårare att kämpa mot än de anfallande styrkorna. I *Dark Reign* är systemet helt lysande. Det finns ett antal förinställda kameravinklar, som visar slagfältet från olika höjder. Kameran kan också roteras stegvis med de numeriska tangenterna, vilket underlättar. Allt detta blir dock onödigt om du har en mus med tre knappar. Den tredje knappen roterar kameran steglöst kring en punkt i mitten och knappen längst till höger flyttar kamerans position. Mushjulet styr höjden och kamerans målpunkt byter vinkel. Det låter kanske komplicerat men det är mycket enkelt. Det går att styra kameran helt med musen, vilket gör att den andra handen kan användas till att kontrollera spelets andra funktioner. Utöver de vanliga kontrollerna finns också en knapp för att se världen från obrukbara vinklar, för de som vill titta på snygga bilder.

En annan del av spelet, eller snarare den centrala delen, är gränssnittet. I stort sett alla strategispel i realtid kopierar det klassiska gränssnittet från *C&C*, vilket har sina för och nackdelar. *C&C* hade sin stora och klumpiga byggnadsmeny, som endast tillät konstruktion av en byggnad åt gången. *Total Annihilation* införde bygghenheter som kunde hjälpas åt. *Dark*

JU FLER VI ÄR TILLSAMMANS...

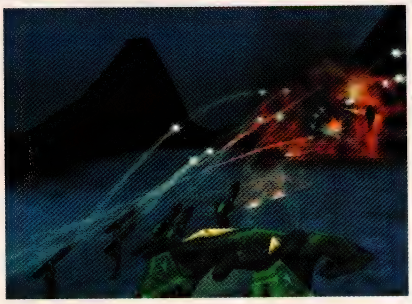


Eftersom det bara finns 20 uppdrag i Dark Reign II läggs tyngden på snabba strider mot datorn och multiplay. Datorn är visserligen en värdig motståndare, men som vanligt finns det inget som slår en match mot andra människor. Pandemic har lagt ner mycket tid på detta område, vilket gör Dark Reign II till en höjdare över nätverk. Spelet har stöd för 32 spelare, men det är lätt att gissa hur stor ansträngning det blir för servern. Det är fullt möjligt att spela i lag mot varandra, vilket öppnar nya möjligheter. Bland spelalternativen finns häftiga regelinställningar, där vissa enheter kan väljas bort och olika mål kan väljas. Deltagarna kan satsa på att vinna genom att skörda en viss mängd av spelets enda mineral, eller genom att ha ihjäl ett bestämt antal enheter för motståndarna. Utöver detta finns det tre olika spellägen som bjuder på omväxling. I *"King of the Hill"* gäller det att bygga upp en tron uppe på en kulle i mitten av kartan och hålla punkten i fem minuter. "Control Freak" bjuder på en minst lika hetsig upplevelse då spelarna ska kämpa om fem olika kontrollpunkter på kartan. Den som håller alla punkterna samtidigt vinner. I "Assault!" gäller det att attackera en AI-spelares militärbas för att få tillträde till en portal inom en viss tid. Det lär inte dröja länge innan det dyker upp fler spelalternativ i olika tillägg.





(Ovan) DR II bjuder på en hel del ogästvänliga landskap.



Reign II lånar lite från bägge titlar, med särskilda byggenheter som konsumeras när de är färdiga. Därmed syns inte byggnadsmenyn alltid på skärmen, vilket gör att gränssnittet inte tar upp för stor plats. Det bör nämnas att gränssnittet kan bli lite väl stort om spelet körs i alltför låg upplösning. Bland de mest vanliga funktionerna i systemet, finns knappar för AI-inställningar och direktiv för enheter. De som har spelat föregångaren kommer säkert ihåg att enheterna kan följa flera olika beteenden. En soldat som är inställd på "terminator" anfaller alltid först och letar gärna upp nya mål, medan "scout" leder till att enheten aldrig öppnar eld. Knapparna för dessa funktioner finns gömda i en panel som kan fällas ut, vilket gör systemet smidigare.

Det bästa med gränssnittet är byggnadsmenyn som dyker upp när en konstruktionsenhet blir vald. Precis som vanligt är alla byggnader och enheter placerade i ett teknologiträd. Om en enhet inte kan byggas beror det på att en byggnad saknas och här behöver inte spelaren rota fram manualen. När markören ligger över den otillgängliga enheten visas den del av teknologiträdet som saknas. En annan lysande funktion är den visuella representationen av de byggnader som finns i spelarens militärbas. När en träningsanläggning för soldater finns tillgänglig visas en ny knapp i det nedre vänstra hörnet. Spelaren kan därefter aktivera anläggningen och träna soldater utan att har kameran över militärbasen. Detta gör att striderna flyter på mycket smidigare. Om det börjar bli ont om kanonmat på slagfältet kan nya soldater tränas fram och skickas till frontlinjen, allt genom några enkla knapptryckningar.

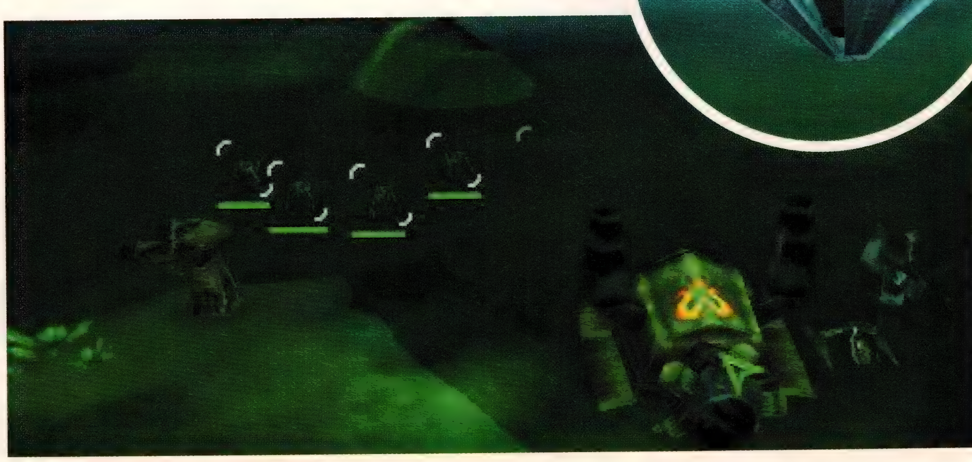
I grund och botten är *Dark Reign II* ett helt vanligt strategispel. Pandemic Studios har inte infört några större nyheter, vilket är lite trist. Spelaren bygger sina militärbaser med byggenheter, samlar mineraler med speciella skördare och tränar upp nya soldater. Det finns bara en sorts råvara vilket gör att resurshanteringen är något förenklad. Med andra ord är detta inte ett spel för de som letar efter en unik spelupplevelse. Ändå kan Pandemics produkt inte ses som ett misslyckande. Utvecklarna hade som mål att skapa ett strategispel i 3D och de har lyckats bra. De följer *C&Cs* inriktning vad gäller enheter. Det finns inte många olika enheter så som i *Total Annihilation*, men däremot är enheterna balanserade. Taktiker som "Tank-rush" fungerar ibland men om motståndaren är duktigt kan spelarens enheter förvandlas till skrot på några sekunder.

Precis som i föregångaren finns det en del superenheter som ställer till en del problem i balansen och faktiskt kan vända en strid i sista sekunden. Enheter av den här typen brukar inte uppskattas av alla spelare och som tur är går det att plocka bort dem i spel över nätverk. De två militära makterna i kampanjerna har riktigt häftiga leksaker att använda i striderna, men infanteriet blir alltid en viktig del av spelarens armé. Det kanske låter lite konstigt att infanteriet ens existerar i framtidens krig, men med tanke på bristen på naturresurser i denna mörka framtid blir det logiskt. Enbart infanterister duger dock inte; spelaren måste satsa hårt på alla möjliga sorters enheter för att kunna stå emot motståndarna. Bland de andra sorterna finns diverse pansarvagnar, robotar, svävare och attackflygplan.

Det finns inte många strategispel som kan skryta om AI:n, även om det ofta står "superior AI" på spelkartonger-

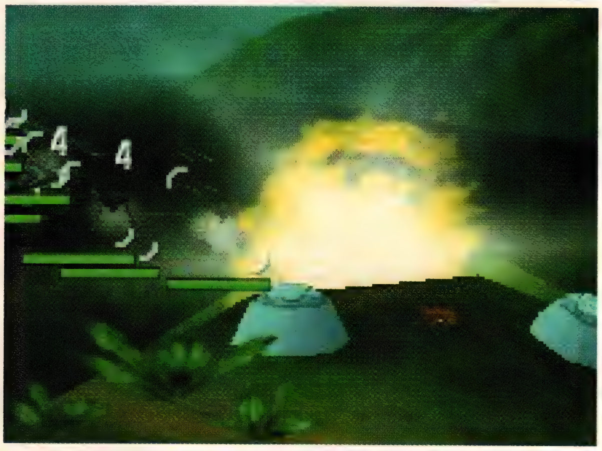
"Precis som i föregångaren finns det en del superenheter som ställer till en del problem i balansen."











na. *Dark Reign II* bjuder på hårt motstånd i de högre svårighetsgraderna. Fienden brukar alltid testa spelarens försvar genom att först skicka in ensamma enheter. När datorn har hittat en svag punkt kommer det alltid en stor anfallsvåg förr eller senare. Det går att sätta upp kanontorn och kraftfält för att hålla fienden borta, men datorn brukar satsa hårt på att få bort alla hinder. Om datorn får in ett antal enheter i spelarens bas blir det genast svårare. Fienden brukar i sådana fall dela upp sig i mindre anfallsgrupper och attackera olika mål samtidigt. Det går ofta att sänka AI:n med gammal hederlig "Tankrush", men Pandemic har i alla fall lyckats skapa en AI som bjuder på mycket motstånd utan att fuska.

Det största problemet med AI:n är spelarens egna enheter, som stundtals kan ställa till med mycket problem. Bland annat är långsamma enheter alltid i vägen för de snabbare, då soldaterna oftast springer i en enda lång rad. Det känns helt ologiskt att snabbare pansarvagnar inte kan köra om vanliga infanterister. Vidare verkar det inte gå att använda formationer på ett effektivt sätt. Enheterna kan ställa sig i formationer men så fort de rör på sig blir det kaos. Ibland kan soldaterna också ha problem att ta sig från en punkt till en annan, men detta problem är ovanligt, tack och lov.

När vi såg *Dark Reign II* för första gången hade Pandemic Studios precis kommit igång med arbetet. Producenten Greg Borrud visade stolt upp ett strategispel som såg ganska udda ut. Soldaterna var ganska små och alla byggnader var gigantiska. Grafiken var imponerande eftersom Pandemic var först med 3D-miljöer och 3D-enheter, men mätt med dagens standard var det inte särskilt snyggt. Idag ser spelet dock mycket bättre ut. Grafiken är mycket mjuk med härligt detaljerade landskap och häftiga polygonobjekt. Specialeffekter och annat ögongodis finns det så det räcker och blir över. Det är svårt att inte jämföra spelet med *Ground Control*. *Dark Reign II* har en mer fantasifull stil, med färgglada objekt och enheter, medan svenska konkurrenterna bjuder på mer realism. *Ground Control* har snyggare texturer i landskapen. De båda är dock jämbördiga i grafisk detaljrikedom.

Uppdragen i spelet är fördelade på ett antal olika sorters miljöer, vilket gör att det inte blir enformigt. Absolut snyggast är städerna med sönderbombade byggnader och en illavarslande himmel, som för tankarna till Blade Runner. Bland de andra landskapstyperna finns snötäckta berg, öken och djungel. Olika områden har också olika väderlek. I bergen snöar det, men här har utvecklarna lyckats göra en komisk tabbe. Molnen blåser åt ett håll medan snön faller som om det blåste åt motsatt håll.

"Absolut snyggast är städerna med sönderbombade byggnader"

Ljudet är även det välgjort och det är lätt att bli lyrisk över alla effekter. Atmosfäriska bakgrundsljud blandas med krigets skräniga läten. I och med att många av enheterna



FRAMTIDA FÖRBÄTTRINGAR



Den främsta anledningen till varför Total Annihilation blev så framgångsrikt var dess öppenhet. Cavedog skapade ett smidigt system för framtida uppgraderingar, vilket märktes genast. En kort tid efter lanseringen dök det upp nya enheter och kartor på nätet. Detta gör att TA än idag är ett av de bästa strategispelen någonsin. Dark Reign bjöd på liknande prylar och en inbyggd karteditor. Pandemic Studios har tagit steget längre med uppföljaren. Redan nu börjar det dyka upp tillägg på den officiella hemsidan. Bland annat finns det program för att skapa snygga bakgrundsbilder, baserade på skärmdumpar. Vi kan lugnt räkna med att fler tillägg släpps inom kort. Det intressanta är att det är fullt möjligt att göra stora ändringar i spelet. Pandemic har nämligen lagt ner en del verktyg på CD:n, vilket öppnar en helt ny värld för kreativa personer. Vad sägs exempelvis om att ändra enheternas attribut och testa nya supervapen? Nya kartor kan sättas ihop med den medföljande editorn och här har spelaren stor frihet att skapa egna uppdrag. Det går till och med att fläta ihop flera uppdrag för att bilda kampanjer. Förmodligen kommer folk att skapa modifikationer till *Dark Reign II* inom kort, vilket gör att spelet kan komma att se mycket annorlunda i framtiden.

KRAFTMÄTNING

Så här rullar Dark Reign II på din PC.

■ Test System **P 233, 64 Mb Ram, 3D-kort**

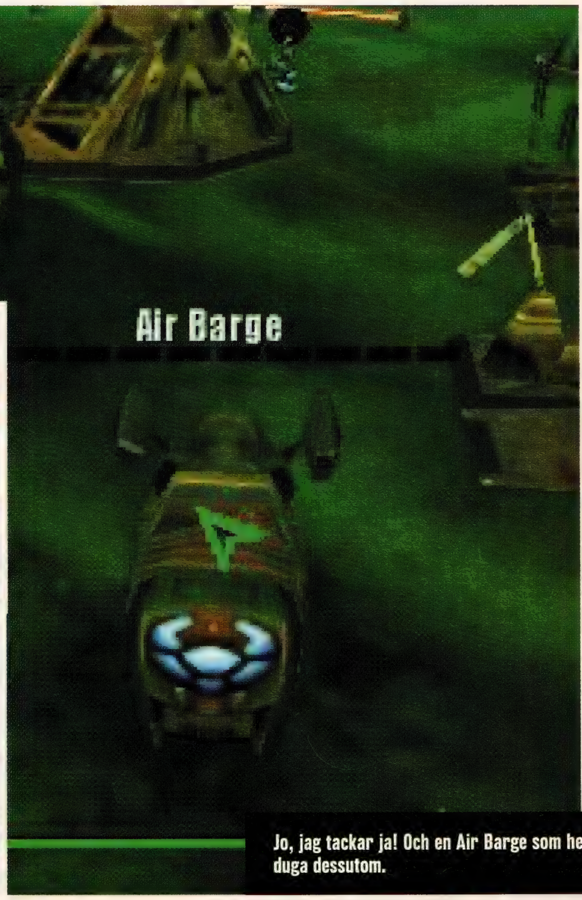


UTSLAG: Det hackar på grund av minnet, men det är fullt spelbart i lägre upplösningar.

■ Test System **P300, 128 Mb Ram, 3D-kort (TNT2)**

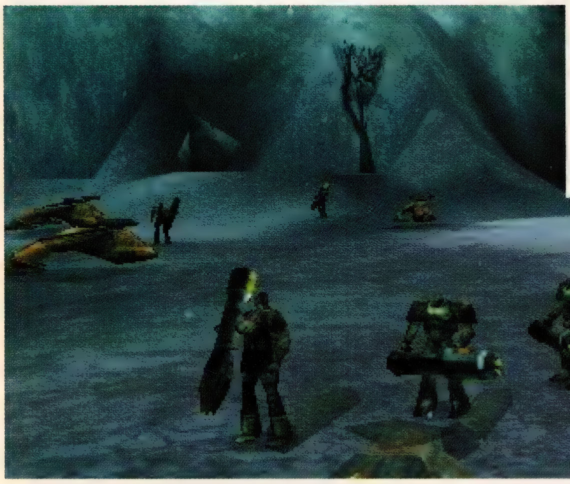


UTSLAG: Grafiken flyter på riktigt fint, men en snabbare processor och ett bättre grafikkort skulle göra susen.



Jo, jag tackar ja! Och en Air Barge som heter duga dessutom.





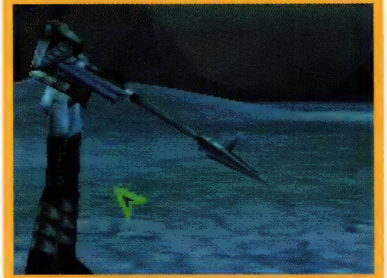
använder laservapen och liknande framtidsprylar, blir det en del mesiga ljud, men de kraftigare vapnen väger upp detta med häftiga smällar. Det som saknas är riktigt tunga ljud när byggnader och annat exploderar. När något flyger i luften ska det kännas i magen! Nåväl, tack vare 3D-ljudet blir detta ett suveränt spel för dig som har en bra ljudanläggning. När kameran panorerar över landskapen är det lätt att urskilja ljud som sveper mellan högtalarna. Om du har skräpiga högtalare rekommenderas ett par ordentliga hörlurar. Precis som i alla andra strategispel är enheterna snabba på att ge kommentarer när de blir valda. Rösterna är stundtals underhållande men enheterna i originalet hade en klart elakare attityd.

Ett bra tecken på att utvecklarna har lyckats med musiken, är när ljudspåren överlever utanför spelets ramar. *Dark Reign II* är ett lysande exempel på detta. Musiken är en blandning av ambient, trance och episk filmmusik. Det är med andra ord svårt att placera in den i ett fack. Ena stunden byggs atmosfären upp av mäktiga blåsinstrument och gotiska körer, för att senare bytas ut mot pulserande trummor och häftiga synthljud. Musiken blir aldrig för hektisk, vilket underlättar i ett spel där taktiskt tänkande är ett måste. De lugnare spåren är riktigt välgjorda och ger definitivt mersmak, vilket leder till problem. *Dark Reign II* ligger på en enda CD-skiva och därmed finns det inte plats för mycket musik. Det hade varit bättre om utvecklarna hade komprimerat musiken i MP3-format och lagt in fler spår. I vilket fall som helst är i alla fall musiken riktigt lyckad.

Dark Reign II är ett imponerande spel som förtjänar en topplacering. Vi vågar påstå att Pandemics titel har allt som *Tiberian Sun* borde ha haft. Det som sänker betyget är bristen på karaktärer i uppdragen. Spelet omfattar 20 uppdrag fördelade på de två sidorna. Handlingen är högst intressant och konflikten mellan JDA och rebellerna leder till en del häftiga strider. Det som saknas är djupet i uppdragen. Än idag är det *StarCraft* som leder på detta område. Blizzard designade viktiga karaktärer som bidrog till handlingen på ett helt annat sätt. Bland de andra problemen i *Dark Reign II* finns AI:n som bjuder på en blandad upplevelse. Fördelarna är dock fler än nackdelarna, då Pandemic har lyckats överföra ett traditionellt strategispel till den nya 3D-eran. Det är riktigt underhållande att spela mot datorn utanför de två kampanjerna och nätverksfunktionerna leder till ökad livslängd. Valet mellan *Dark Reign II* och *Earth 2150* är en smaksak. Personligen ger jag mina poäng till det förstnämnda.

MIKAEL HJALMARSON

EN DYR HOBBY



Att spela datorspel kan vara riktigt dyrt, då det krävs en stark dator för de senaste titlarna. Det är många som tror att ett 3D-kort är det enda som gäller, att kortet skulle kunna lösa alla problem. Tyvärr räcker inte detta då grafikkortet inte jobbar fortare än vad datorn tillåter. En stark processor kan snabbt leverera mycket data till ett 3D-kort, medan en långsammare processor förvandlas till en flaskhals. Internminne är också viktigt vilket märks ganska väl i *Dark Reign II*. Spelet kräver 64 MB RAM, men det behövs det dubbla för att grafiken ska flyta. Vi testade spelet på en dator utrustad med ett GeForce 2 GTS och 64MB i internminne. Grafiken blev mycket snygg men tack vare minnet gick det inte smidigt. Dark Reign II är ändå ett ganska "snällt" exempel, då det är fullt möjligt att skala ner detaljer.

PC GAMERS PROFIL

Dark Reign II är:
- **Ett välgjort strategispel**
- **En stark konkurrent till *Ground Control***
- **Hetsigt**

Dark Reign II är inte:
- **Bättre än *Total Annihilation***
- **Revolutionerande**
- **Dumt alls**

■ Distributör **IQ Media** ■ Utgivare **Activision** ■ Utvecklare **Pandemic Studios** ■ Pris **Ca. 450:-** ■ Systemkrav **P-233, 64Mb RAM, 3D-kort** ■ Rekommenderat **PII-300, 128 Mb RAM, 3D-kort med 32 Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **LAN, Internet** ■ Web **www.pandemicstudios.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Ground Control PCG 42, 91%
Svensk underhållning i världsklass. Ursinnigt vackert.

Earht 2150 ICG 41, 91%
Earth 2150 är döden för 2D-RTS.

SVENSKA PC GAMER

Ett riktigt välgjort strategispel med snygg 3D-grafik. Inget nytt för genren dock.

89%

GENRE: ARCADE RACING

MOTOCROSS MADNESS 2

Kul på tvåhjul, typ…



Det är alltid frestande att hoppa, men du kommer inte fram snabbare om du gör det.





Mmm. Snygg färg. Den kommer att göra sig bra på nästa Hell´s Angels-träff.

DET SVÄNGER

Jag är ledsen att behöva tjata om det, men det är otroligt irriterande att man så lätt kan köra vilse på Nationals- och Supercross-banorna. Kör lite för snävt eller hoppa lite för långt, så riskerar du att missa en av de nästan osynliga markörer som visar var banan är. Om det händer teleporteras du bakåt. Grrr…

MITT främsta minne från det första *Motocross Madness* är när CD-Hasse skickade iväg sin stackars förare på ett spektakulärt Evel Knievel-sätt varv efter varv. Efter lite träning kunde Hasse utföra sina sadistiska konster på ett sådant sätt att han siktade in sig på en klippa och sedan skickades föraren iväg i en vacker, akrobatisk och smärtsam piruett. Samtidigt som det avslöjar en del om CD-Hasses Josef Mengele-komplex, säger det även en del om *Motocross Madness*. Alla de där hoppen och kraschena var kul, men vad fanns det egentligen mer?

In kommer *Motocross Madness 2*. Precis som man kan förvänta sig ser uppföljaren klart bättre ut än originalet. De gyttjiga, kala banorna från det första *MM* är nu fulla av inslag - träd, buskar och alla möjliga slags byggnader täcker landskapet. Med så många hinder i vägen, kan

SNABBT

MM2 ibland kännas som en high end-uppdatering av den gamla Spectrum-klassikern, *3D Deathchase*.

Okej, *MM2* har nu träd, men vad mer finns det? *MM*:s fyra lägen - Baja, Supercross, Nationals och Stunt Quarry - har nu fått sällskap av Enduro, där du kan köra i levande miljöer (för mer info om olika spellägen, se "Vart tar du vägen?"). Och sedan har vi den nya Pro Circuit, där du kan skapa dig en karriär, vinna pengar för att ha råd att reparera och gå till doktorn, och även köra igenom alla olika lägen.

Bortsett från de här tilläggen påminner det mycket om föregångaren. Bortsett då från det man kanske kan kalla *Midtown Madness*-effekten. På ytan kanske inte motocross har så mycket gemensamt med tokkörande i centrala Chicago, men Microsoft har insett att de är något bra på spåren och av den anledningen har de ändrat utseendet på *MM2* så att det nu påminner om Midtowns yttre.

Enduro-nivåerna är det tydligaste beviset på detta, inte bara på grund av den täta trafiken och arkitekturen, men även på grund av de krävande körlinjerna också. En rejäl riktningspil längst ner på skärmen pekar glatt mot nästa port, men - precis som i *Midtown* - är det inte alltid den närmaste vägen som är den bästa.

Bågarnas medvetet förenklade "handling" och acceleration, och den allmänna känslan i *MM2*, uppmuntrar dig att hoppa vid varje kulle du stöter på. För att ha en chans att vinna loppen måste du verkligen köra runt backarna och ta de viktiga hoppen lite långsammare för att

> **"Det finns många hinder i vägen"**





För det mesta känner man sig som Steve McQueen i slutet av Den stora flykten…



…och ibland känner man sig som en fjortis som för första gången är ute och buskör med grannens moppe.



KRAFTMÄTNING

Så rullar *Motocross Madness 2* på din PC

■ Test System **P233, 64Mb RAM (Software)**



UPPLÖSNING 800 x 600

UTSLAG: MM2 *är* spelbart utan 3D-kort, men det ser ganska kasst ut och hackar lite. Rekommenderas inte.

■ Test System **PII 300, 64Mb RAM, Voodoo3 3000**



UPPLÖSNING 800 x 600

UTSLAG: Med ett hyggligt 3D-kort flyter MM2 alldeles utmärkt, det här systemet funkar perfekt.





(Ovan) Den smidiga, gröna pilen talar om för dig vart du bör köra. Vänta lite... Säg inte att de snodde den iden från Midtown Madness...

VART TAR DU VÄGEN

Motocross Madness 2 har fler banor än Roland Garros i Paris. Tennis lyser dock med sin frånvaro här.



Enduro: 15 naturområden, fyllda med byggnader, växtlighet och trafik. Spektakulära och någorlunda fria banor, med förare som skapar egna vägar mellan vägpunkterna.



Baja: 15 fria utomhusbanor, med förare som kan köra som de vill mellan kontrollerna som visar banans dragning. Det mest lättillgängliga alternativet.



Stunt: Tio områden med kullar och åsar där förare får poäng när de lyckas med stunts. Den förare med flest poäng vinner. Ett av de mest underhållande lägena.



Nationals: 15 utomhusmiljöer, med snäv layout och märkliga hopp. De branta sluttningarna hjälper förarna att hålla sig på banan, men det finns inte mycket felmarginal.



Supercross: 16 stadiumbanorna. Det kan vara ganska svårt att få grepp om. Det är en kamp att hålla sig på banan.

undvika alltför våldsamma landningar. Det här gäller både Enduro- och Baja-banorna. När det gäller de andra loppen ser de annorlunda ut.

Både i Nationals- och de stadiumbaserade Supercross-loppen blir friheten ett av de största problemen. De båda lägena använder snäva banor som är alldeles för lätta att komma bort ifrån. Det är väl egentligen inget problem, men i verkligheten ger *MM2* dig bara fem sekunder att komma på banan igen och då måste du vara så nära den plats du åkte av som möjligt, annars teleporteras du tillbaka dit. Och eftersom alla hopp skickar iväg dig hur långt som helst, är det sällan du har någon chans att komma tillbaka i tid. Ja, det är besvärligt, fast det är ganska kul.

> **"Din karriär är strikt linjär"**

Det finns andra missar också. Dina motståndare är lite väl samlade oavsett vilket läge du kör. Pro Circuit är inte alls det omfattande karriärläge som det försöker vara. Det finns inget egentligt mästerskap, alla pengar du tjänar spenderas automatiskt och din "karriär" är strikt linjär från en bana till nästa, utan möjlighet att välja vad du vill göra.

De där nya träden kan vara irriterande också, då du på en del av de lite tätare banorna träffar mer träd än vad en genomsnittlig skogshuggare gör på ett år. Man kan dock stänga av trädkollisionerna, om man vill.

MM2 är ungefär det föregångaren var - ett tufft arkadspel, med mycket spänning och en hel del utmaningar. Det är kul och behagligt att titta på, men det faktum att två av de fyra spellägena inte riktigt passar in förstör lite av helhetsintrycket. Missförstå mig inte nu, det är snyggt och spelbart och helt klart ett bra spel - det är bara det att det inte riktigt når upp till den nivå vi förväntar oss av *Microsofts Madness*-franchise sedan *Midtown* satte standarden.

CHRIS BUXTON

PCGAMERS PROFIL

MM2 är:
- ■ **Väldigt kul**
- ■ **En ganska underhållande åktur**
- ■ **Fullt av olika banor**

MM2 är inte:
- ■ **Ett lätt arkadspel**
- ■ **Bra på Supercross**
- ■ ***I klass med Midtown Madness***

■ Distributör **Microsoft** ■ Utgivare **Microsoft** ■ Utvecklare **Rainbow Studios** ■ Price **400:-** ■ Systemkrav **PII 300, 64Mb RAM, 217Mb HD space** ■ Rekommenderat **8Mb 3D card, 691Mb HD space** ■ Graphics Accelerator **Direct 3D** ■ Multi-Player **Lan, Internet (upp till 8)** ■ Web **www.microsoft.com** ■ Release **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Edgar Torrenteras' Ext. Biker PCG 38, 83%
Mycket fånigt, väldigt arkadigt bågande med en väldigt känd förare.

Midtown Madness Ej recenserat?
Suverän, fyrhjulig stadskörning i Chicago. Ett av förra årets bästa spel.

SVENSKA PC GAMER

Klart underhållande arkadracer, full av hopp och krävande banor.

83%

GENRE: ACTION/ÄVENTYR

DINO CRISIS

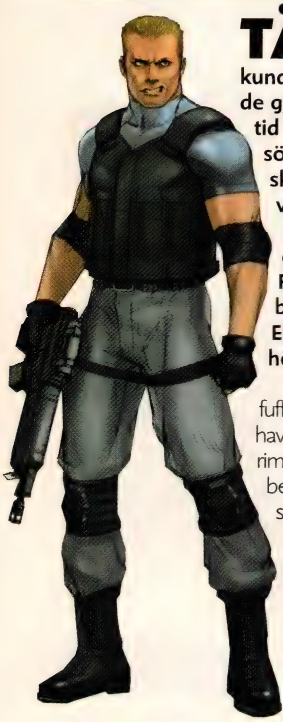
Du kan springa, men du kan inte gömma dig.



Det sägs att Lill-Hjalmar blir som förbytt när han träffar tjejer.



Jösses. Skärmdumparna blir allt grövre.



TÄNK om de där förbenade forskarna bara kunde gå på bio en gång ibland. Om de gjorde det skulle de veta att det alltid slutar med katastrof om man försöker påverka naturens gång. Först skapar de ett otäckt virus som förvandlar alla som kommer i kontakt med det till levande döda. Nu har de gett sig på dinosaurier igen. Fast inte i verkligheten - det kan bara hända i datorspelens värld. Eller i en film. Eller i en bok, på sin höjd. Eller i (okej, vi fattar - Red).

I *Dino Crisis* har några nya forskare fuffens för sig på en övergiven ö i söderhavet. Ni vet hur det går till: hemliga experiment som regeringen känner till och betalar för. Hur som helst, när förbindelserna med ön bryts, skickas en specialstyrka ut för att undersöka det hela. Du spelar Regina, en i den här styrkan - och direkt när du kommer till den här ön märker du att allt inte står rätt till. Anläggningen är övergiven, det finns ingen ström men däremot massor av blod överallt. Det är aldrig ett gott tecken. Det du sedan upptäcker hade fått Charles Darwin att vända sig i graven.

Rejält

Spelets titel ger er förstås en föraning om vad som har hänt. De där tokiga forskarna har försökt skapa en ny sorts energi - något som påminner om atomfusion, fast på ett annorlunda sätt. Nu finns det givetvis en bieffekt (det gör det alltid), som orsakar ett maskhål i tid och rymd, vilket leder till att 600 miljoner år gamla dinosaurier transporteras till 2000-talet. Naturligtvis kan man inte hålla dinosaurierna instängda i små hönsburar - de följer sina instinkter och, tja, dödar alla. Det är ditt jobb att hitta den som är ansvarig för katastrofen och att ta dig från ön levande.

”En rejäl mix av action, spänning och problemlösning.”



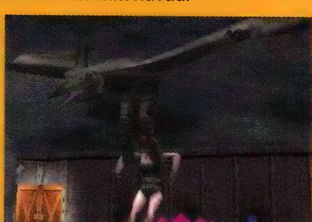
Du förstår säkert när du kollar på de här sidorna, att *Dino Crisis* följer i *Resident Evils* fotspår. Fotspår som ganska många har följt i, skulle man kunna säga. Det finns dock

VILKA STORA TÄNDER DU HAR...

Det som nog är mest imponerande i *Dino Crisis* är själva dinosaurierna. Anledningen till det är att det finns flera olika sorter - de rör sig olika fort och anfaller på olika sätt. Det gör att man måste fundera på taktiken - ska man försöka springa förbi dem och spara värdefull ammo, eller bara skjuta dem? Men, vilket vi såg i Jurassic Park, dinosaurier kan öppna dörrar. De här monstren kommer att följa dig från rum till rum. Tänk en gång. Tänk en gång till. Tänk ”dinosaurie som hoppar på mig och biter av mitt huvud.”



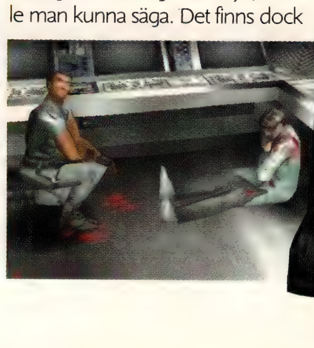
Dina största fiender är de snabba och otäcka Raptors.



Pterodactyls och de där jobbiga, blodtörstiga grodliknande dinosaurierna måste man försöka springa ifrån.

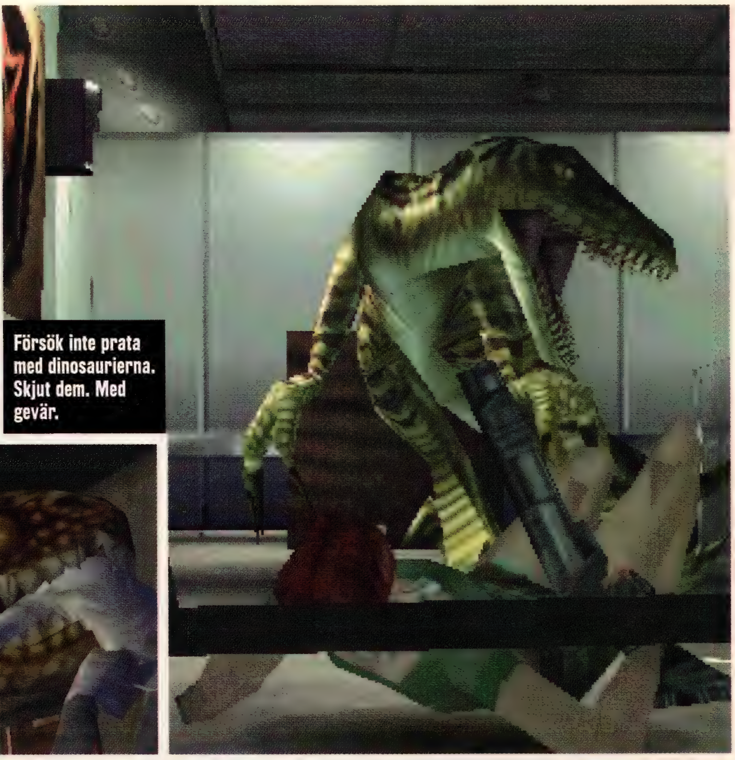


Givetvis finns kungen av dinosaurier, T-Rex, med. Marc Bolan syns inte till.





Dinosaurierna är verkligen snyggt animerade.

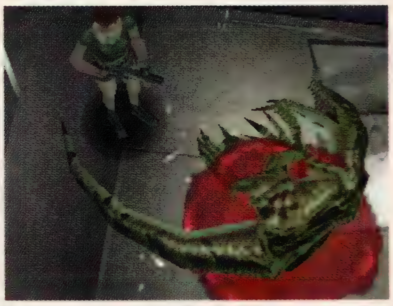


Försök inte prata med dinosaurierna. Skjut dem. Med gevär.



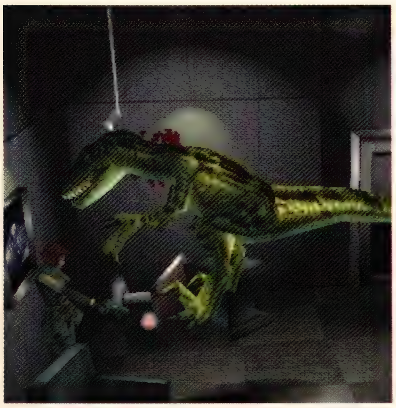
Det är givetvis dispyterna med spelets Tyrannosaurus som är de mest dramatiska.





Dinosaurieversionen av Reservoir Dogs visade sig bli en stor hit hos kritikerna.

ett antal större skillnader. För det första: *Dino Crisis* undviker att köra med sådana förrenderade bakgrunder som i *Resident Evil* för att istället satsa på helt nya realtidsgrejer. Jag måste bara ställa en fråga: Varför? Det är ett klart försök att öka spelets cinematiska kvaliteter men det verkar inte vara så stor idé då kameran för det mesta är kvar på samma ställe. Visst har spelet en del cinematiska höjdpunkter, men det faktum att det är baserad på PlayStation-teknologi innebär att *Dino Crisis* ser ganska blekt ut ibland.



Dino Crisis ställer också *Resident Evil-idén* på huvudet - istället för att ut och jaga zombier, spenderar du större delen av din tid med att springa iväg. Det här påverkar atmosfären med mörka korridorer och otäckt soundtrack till det positiva. Bortsett från detta, följer *Dino Crisis* dock *Resident Evil* noggrant - det är en rejäl mix av fiction, action, spänning och gåtor. Det är givetvis positivt, tycker vi.

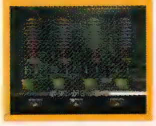
Fortfarande gäller det där med färgkodade nycklar från *Resident Evil* men nu spelar gåtor och strategi en större roll. Problemen är både tankekrävande och fysiska - du måste klura ut ordlekar för att få lösenord och komma in i datorer, och du måste flytta block och rör om du ska ta dig vidare genom spelet. På det stora hela gör det här *Dino Crisis* till en mer tankekrävande upplevelse. Med tanke på att det utspelas i ett laboratorium på en ö, finns det inte särskilt gott om ammo. Istället finns det en hel del bedövningsmedel - du måste själv komma på hur du ska blanda dem för att söva bestarna.

Dino Crisis är ett fint litet äventyr fullt av stämning och en del riktigt otäcka ögonblick. Det som är negativt är ett något irriterande kontrollsystem och att det är en för kort, om än spännande, upplevelse. Historien är, även om den är klassiskt Hollywood-nonsens, bra berättad och den blir spelets drivkraft. Dinosaurier har inte riktigt samma skrämselfaktor som zombier, men vad gör det? Det kan bli en helt uppslukande upplevelse och under de tolv timmar det tar för dig att spela igenom det kommer du att dras in i en mörk värld full av monster och elaka forskare. Släng dig i väggen, Michael Crichton.

NICK JONES

HUVUDET PÅ SKAFT

Det handlar inte bara om att jaga dinosaurier. Mycket av din tid går åt att klura ut problem - ett typiskt exempel är när du ska koppla sladdar på rätt sätt. Problemet är att de sitter två och två - det är ganska enkelt att komma på i vilken ordning man ska flytta dem, men ju längre du kommer i spelet, desto svårare blir gåtorna.



PC GAMER PROFIL

Dino Crisis är:
- **Resident Evil med dinosaurier**
- **Tuff action**
- **Otäckt när det är mörkt**

Dino Crisis är inte:
- **Särskilt snyggt att titta på**
- **Så långt som det borde**
- **För de med svagt hjärta**

■ Distributör **Vision Park** ■ Utgivare **Virgin** ■ Utvecklare **Capcom** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P233, 32Mb RAM, 200 Mb HD** ■ Rekommenderat **PII 266, 64Mb RAM, 500 Mb HD, 8 Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **Direkt 3D,** ■ Multiplayer **Nej** ■ Web **www.capcom.com** ■ Release **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

(Evil) PCG 28, 85%
Ännu ett cinematiskt, melodramatiskt PlayStation-/PC-spel

(Tomb Raider) TLR PCG 37, 81%
Plattformsäventyr med allas vår favoritarkeolog.

SVENSKA PC GAMER

Det vill kanske vara Jurassic Park fast det här är faktiskt mer ett spel med egen filmkänsla.

79%

GENRE: ROLLSPEL

VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION

Det kanske inte suger, men jag är ändå besviken.





(Vänster) Christofs böjning för goth-brudar tog sig allt mer makabra former.

MAN säger ju att "sjön suger". Det gör även filmen "Sjön" med Regina Lund, Electrolux olika artiklar och så Life Sized Jenna Jameson i naturtroget material. *Vampire* från Nihilistic Software suger också, men inte riktigt på samma sätt som gemene man kan föreställa sig.

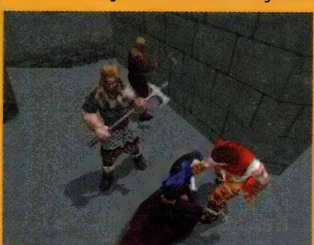
Nej, *Vampire* kastar sig istället över och suger blodet ur aristokratiska ungmöer såväl som ofrälse, likt en spelvärldens Kiefer Sutherland, fast utan att ha sällskap utav resten av The Lost Boys (vad gör Dubbel-Corey, Feldman och Haim alltså, nu för tiden?) Och det är ju vad vampyrer ska göra, inbillar jag mig. Svenska Akademiens Ordlista ger följande förklaring till ordet suga:

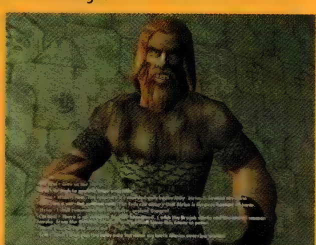
sug•a
sög, sugit, sugen suget sugna v.
suga i ta nya tag, anstränga sig;
sjön suger ger aptit.

"Suga av" eller "suga på" nämner de inte, så det gör inte vi heller. Så skojfriskt ska vi inte ha det.

VAMPYRUS PLURALIS

Vill du leka gömma pinnen tillsammans med andra vampyrkompisar? Då gör du det lämpligast i *Vampires* Storyteller-läge. En spelare kan ta på sig rollen som berättare, och guidar övriga ur den lokala goth-klubben genom spelet precis som en spelledare gör i ett vanligt RPG. Han kan, efter viss övning ska tilläggas, skapa egna scenarion (en fullständig editor släpps snart), placera ut monster och så vidare. Trots detta så känns det hela lite låst, i jämförelse med bordsrollspel. Ger man spelare lite frihet, vill de naturligtvis ha mer, och total sådan kan inte *Vampire* erbjuda. Vi har lång väg att gå tills vi uppnår fullständig frihet även på datorn, men trots allt är detta stor underhållning. Om du kan ta dig tiden, det vill säga.









Det var vid pissoaren som han märkte att allt inte stod rätt till invärtes.

Peeping Christof kunde under collegetiden ses kika in genom tjejernas sovrumsfönster.

Suggestivt

I *Vampire* får du i all fall suga hur mycket som helst. Du spelar en filur vid namn Christof, gudfruktig, svärdsvingande soldat som blir vampyr bara för att han inte kan hålla tassarna borta från en nunna som han blir bekant med (kinky - Red). Det är nog hans suggestiva, kärlekskranka tillstånd som gör att han så lätt faller i klorna på en riktigt mörk donna, och tvingas att tjäna denna odöda skönhet och hennes vampyrklan efter bästa förmåga. Klanen i fråga är dock "god" (en definitionsfråga, men ändå), och har som mål att leva i harmoni med människorna. Med "harmoni" menas i det här sammanhanget att man bara suger lite på dem, utan att för den skull döda dem.

Christof måste lära sig att överleva som odöd (en motsägelse i sig), samtidigt som han bekämpar de mer illasinnade klanerna och deras monstruösa underhuggare, som ju vill ta över världen och förslava mänskligheten.

"Realtidselementet lyckas effektivt skapa förvirring."

Typ.

Det är ett intressant upplägg, och på det stora hela faller det väl ut. Christofs kamp mot besten inom sig löper som ett rött blodsspår genom spelet, och det är detta och kärleken till det han än gång var och hade, som driver honom framåt genom tidevarven.

I tredjepersonsperspektiv styr du den relativt vänlige och vältalige blodsugaren från medeltida Prag och Wien till nutida London och New York, och du får utforska ditt eget mörka inre, såväl som dina minst lika dystra omgivningar. Det hela bygger på White Wolfs populära rollspelsmaterial, och Nihilistic har verkligen lyckats fånga atmosfären. Storyn med olika klaner som lever och verkar i vår absoluta närhet i samhället gör det hela till mer än bara en vanlig



Dolken i hans vänstra hand var förvånansvärt lik en musmarkör.



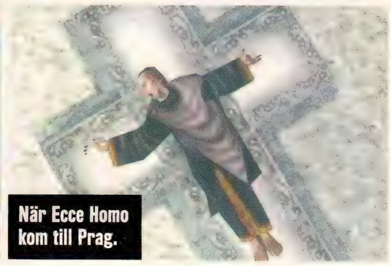
Och jag som trodde att damerna inte gillar berusade drullputtar.





Den Siste Mohikanen tar sig ett järn.





När Ecce Homo kom till Prag.



vampyrslafsare, där blodsugarna ju ofta porträtteras som bestialiska vidunder. Tyvärr blir det, trots den genomtänkta handlingen och de långa dialogerna, lite för mycket action, och för lite RPG. Spelet är väldigt linjärt, med hack-n'-slash som är så typiskt för många rollspels-wannabies nu för tiden. Undertecknad efterlyser lite mer problemlösning i sina spel.

Med sig på färden kan Christof i alla fall ha upp till 3 andra karaktärer - blodsugare från hans egen, eller andra klaner. Och det är i och med att följet växer som problemen börjar. I Vampire är sättet på vilket man kontrollerar karaktärerna i stridens hetta nämligen rätt ruttet. Realtidselementet lyckas effektivt skapa förvirring (pausknapp, någon?), då det är hart när omöjligt att ha koll på Christofs ockulta förmågor och sedvanliga vapen, samtidigt som man även ska ledsaga övriga medlemmar i gruppen (vilket behövs; se nedan). Stundtals är det en riktig plåga, då man i stridens hetta gärna vilja byta karaktär då och då. Det ska klickas hit och dit, och inte ens snabbtangenterna ger mycket stöd. Byte av vapen eller besvärjelser (så kallade discipliner) är osmidigt, och tiden man tar på sig att utföra något är allt fienden behöver för att klubba en sanslös. Vidare har vi AI:n som gör att karaktärer kolliderar med varandra och andra föremål utan att veta var de ska ta vägen. Och hur febrilt man än klickattackerar en motståndare, kan man ge sig fanken på att han missar, då det kanske står någon i vägen. Eller en vägg. Monster och fiender verkar lida av synfel, och deras attacker triggas först när Christof når en viss punkt på kartan. Det verkar som om AI:n och kontrollerna har fått stryka lite på foten till förmån för atmosfären.

Grafiskt sett är *Vampire* nämligen rent häpnadsväckande. Bland det bästa jag någonsin sett (åtminstone i ett RPG-betonat spel). Skärmbilderna talar sitt tydliga språk, och det står klart att det är den här vägen som 3D-delen av



"Grafiskt sett är Vampire rent häpnadsväckande."

genren ska vandra i framtiden.

Även de ambienta ljuden, dialogen, effekterna och musiken är av hög klass, och dessa element tillsammans med storyn är de stora begivenheterna i *Vampire*. Det är lite tråkigt att allt detta inte hamnat i ett bättre sammanhang, för jag hade stora förhoppningar på den här produkten. Inte för att 79% är ett dåligt betyg, men det hade kunnat bli så mycket mer.

I den här recensionen har jag enligt MS Word använt ordet suga (i olika former) 25 gånger. Mest för att det är ett roligt ord (suuuga), men kanske också för att min hjärna inte riktigt är som andras.

"Suck it down." - Duke Nukem 3D.

JOAKIM BENNET

PCGAMER PROFIL

Vampire är:
- **Stilrent**
- **Tvålfagert**
- **Stämningsfullt**

Vampire är inte:
- **Riktigt så bra som vi trodde**
- **Artificiellt intelligent**
- **Lättrattat**

■ Distributör **IQ Media** ■ Utgivare **Activision** ■ Utvecklare **Nihilistic** ■ Pris **Ca. 450:-** ■ Systemkrav **P233, 32Mb RAM, 3D-kort** ■ Rekommenderat **PII400, 64Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **Internet, LAN** ■ Web **www.nihilistic.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PC GAMER

Stämningsfullt och vackert spel som ej låter sig kontrolleras.

78%

KOLLA ÄVEN IN...

Shadowman PCG 35, 83%
Kinky voodoo-action som trots brister faktiskt kan underhålla.

Vampyros Lesbos (Ej recenserad)
Jesús Francos mjukporriga filmmästerverk från 1970. Klart läckrare vampyrer.



GENRE: RPG

ICEWIND DALE

Pausunderhållning, men redigt bra sådan.

I väntan på *Baldur's Gate II: The Shadows Of Amn*, släpper Interplay en aptitretare av magnitud. Det verkar som om Black Isle är fullkomligt oförmögna att ge ut dåliga produkter, vilket vi på PCG förstås är omåttligt tacksamma för.

Icewind Dale är ett äkta RPG. Faktiskt mer äkta än *BG*, på ett sätt. I gamla tider var det nämligen väldigt vanligt att spelare samlades runt bordet för en hederlig dungeon crawl, med skattkistan i Demonens krypta som främsta mål. På senare tid har dock spelen blivit allt mer episka och storslagna, och det är inte sällan som hela tillvaron står på spel. Men missförstå mig inte nu episkt och storslaget är underbart, men det finns ju tokstollar som inte är intresserade av att läsa tonvis med dialog, utan som istället vill ut och kötta Lizard Men och plundra liken på magiska föremål. *Icewind Dale* är ett spel för dessa individer, och faktiskt även för oss andra. Tänk er en del av frenesin och monsterhorderna hos *Diablo II*, och så lägger ni till karaktärsutvecklingen i *BG* (gånger 6, då man i *ID* skapar hela gänget från scratch). Voila! Du har fått *Icewind Dale*. Och trots att tyngdpunkten ligger på strider, finns det en bakomliggande handling som faktiskt inte är helt tokig (rädda regionen från en stor hotande fara, och förhoppningsvis bli stor, rik och mäktig på kuppen).

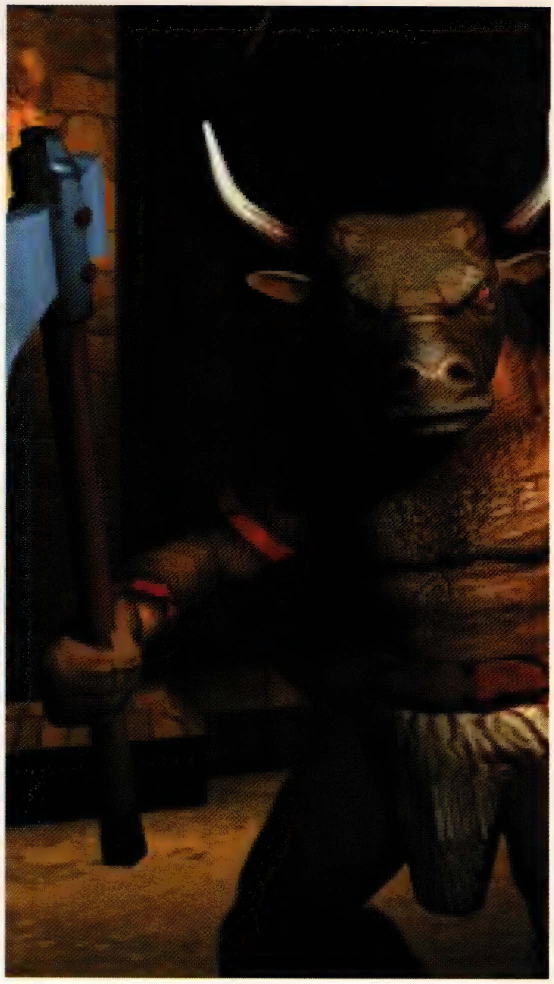
PCGAMER PROFIL

är:
- Upphetsande
- Action-fyllt
- Lätt att komma in i

är inte:
- Frostskadat
- Insnöat
- Episkt

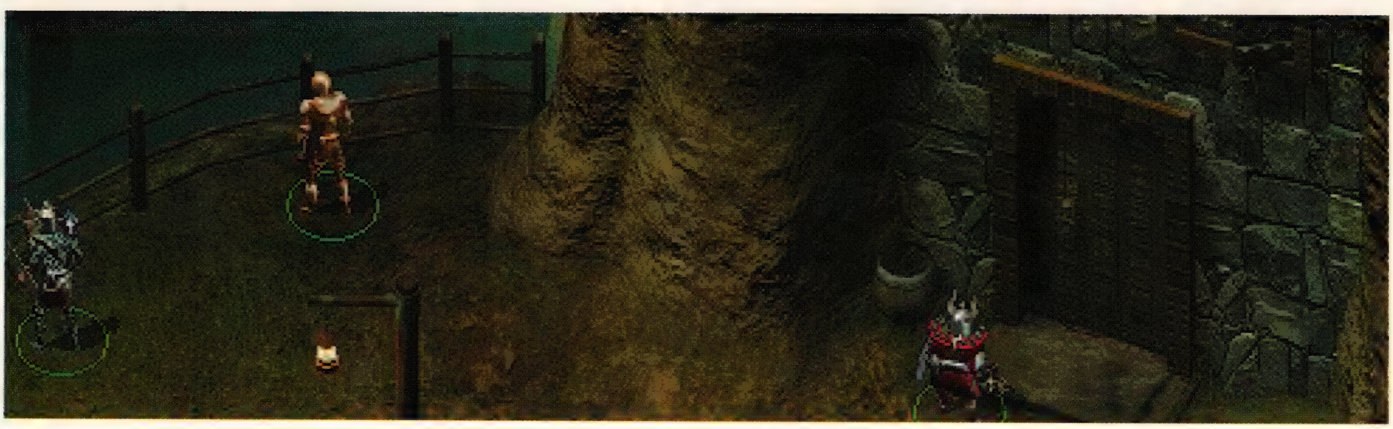
> "Kötta Lizard Men och plundra liken på magiska föremål."





Icewind drivs, precis som *BG*, av Biowares Infinity Engine. Gränssnittet är i stort sett detsamma, förutom lite annorlunda knappar. Vissa förbättringar har dock gjorts på själva koden - bättre specialeffekter som besvärjelser, vattenytor, vädereffekter och så vidare. En mer realistisk dag/nattcykel har också implementerats. Grafiken är i stort sett densamma som i *BG*, men det finns en stor skillnad - varelserna kan vara ofantligt mycket större, och de ser riktigt bra ut trots att upplösningen bara är 640x480. Annas ser det likadant ut. De mindre karaktärerna är fortfarande ganska detaljfattiga.

Något som INTE förbättrats i motorn är AI:n. Dina egna spelarkaraktärer har fortfarande ofantligt svårt att hitta dit de ska på kartan, vilket kan leda till ganska olustiga situationer. Vidare är monstren allt som oftast riktigt korkade, och man kan (om man har tålamod), besegra dem ett i taget genom att utnyttja spelets fog of war. Du lurar alltså fram dem ett efter ett, och trots att ett monster dör en meter ifrån sina polare, så reagerar inte dessa, om du själv står tillräckligt långt borta.





DRIZZT FOR PRESIDENT



Vill ni få rätt feeling innan ni spelar så rekommenderar jag att ni läser The Icewind Dale Trilogy; ett fantasyverk av R.A. Salvatore som på ett väldigt träffsäkert sätt beskriver denna karga och ogästvänliga del av Forgotten Realms. Och ja, Drizzt Do' Urden och Bruenor Battlehammer är med i boken, till skillnad från spelet (då det utspelas 16 år tidigare). Men vet ni, han kommer tillbaka i *BG II*...

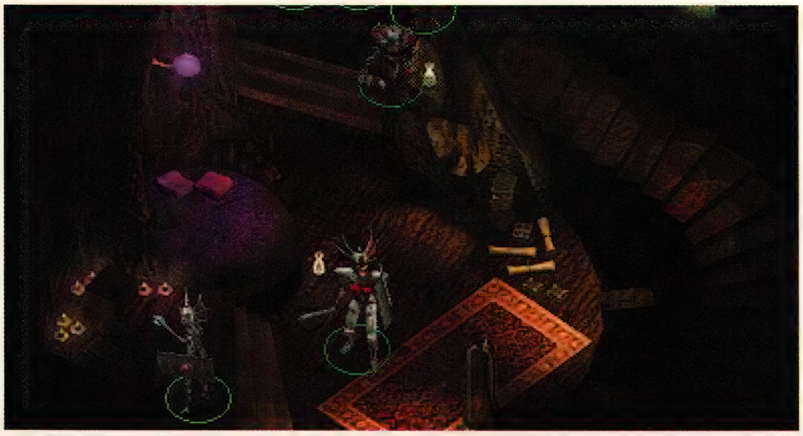
Bråkigt

Det är dock tur att man kan använda sig av detta, då spelet ibland bjuder på ofantligt svårt motstånd. Jag frågar mig om man kanske istället hade kunnat tona ner svårighetsgraden en aning, och samtidigt ta bort möjligheten att "fuska" sig till se-ger, på ovan nämna sätt. Men det är väl motorn som har sina begränsningar. I BG II kommer vi med stor sannolikhet att få se monster som faktiskt förföljer dig runt hörn, vilket torde ge en klart mer intressant spelupplevelse.

Musiken och de ambienta bakgrundsljuden är av världsklass. Sound-tracket är extremt stämningsskapande, och skulle platsa i vilken storfilm som helst. Återigen levererar *BIS* på denna punkt. Spelet är faktiskt värt att köra bara av denna enkla anledning. Rösterna är även de bra, med till synes rätt professionella skådisar. Berättarrösten som följer dig genom spelet är den bästa jag någonsin hört, i film eller spel. Utvecklarna har äntligen börjat förstå hur mycket sådant här betyder.

Gillar ni dungeon crawls i *Diablo*-stil, så ska ni köpa *Icewind Dale*. Gillar ni RPG i *BG*-stil, så ska ni köpa *Icewind Dale* i väntan på den stora uppföljaren som kommer till hösten (huzzah!). Vill ni har en or-dentlig utmaning? Köp *Icewind Dale*! Detta är AD&D på hög nivå.

JOAKIM BENNET



KRAFTMÄTNING

Så rullar Icewind Dale på din dator.

■ Testsystem **PII 400, 128 Mb RAM, TNT 2.**



UTSLAG: Faktiskt litet knackigt när många effekter och varelser ska samsas på skärmen. Inget att gnälla över dock.

■ Testsystem **P266, 64Mb RAM, Standardkort.**



UTSLAG: Med alla effekter avslagna rullar det hjälpligt fram, men inte mer än så.

■ Distributör **Vision Park** ■ Utgivare **Interplay** ■ Utvecklare **Black Isle Studios** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P233, 32Mb RAM,** ■ Rekommenderat **P233, 32 Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **Inofficiellt stöd för OpenGL** ■ Multiplay **LAN, Internet** ■ Web **www.interplay.com/icewind** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA OCKSÅ IN...

Baldur's Gate PCG 25, 90%
Urfadern. CRPG när det är som bäst.

Diablo II PCG 43, 92%
Äkta dungeon crawl. Mer action än RPG, dock. Lysande.

SVENSKA PC GAMER

Snabbt, svårt, slabbigt och snöigt. BG:s olydige lillebrorsa.

88%

SVENSKA PC GAMER

Lämnar ingen sten ovänd. Spelguider visar vägen:

SPELGUIDER

SPELGUIDE

SOLDIER OF FORTUNE

Av RICHARD OWEN

***Soldier Of Fortune* är som ni säkert vet kul på det där gammaldags fina helylle-sadistiska viset. Men det är inte så lätt som det först kan verka att försvara det fria LANet. SOF går mycket djupare än bara snygg och blodig action. Följ vår plan för militärt herravälde, och försök för guds skull hålla uniformen ren den här gången. Alla blodstänk är ett litet helsike att få bort.**

KRIGETS LAGAR

Även om det kanske är ännu roligare än att skjuta soldater, så leder massaker på vanliga civila till en rejäl utskällning, och vad som värre är, ditt uppdrag ställs in med omedelbar verkan. Innan du öppnar eld så ta för vana att hålla koll på om ditt hårkors ändrar färg. Om det är rött så kan du skjuta av hjärtans lust, men är det grönt så siktar du på en oskyldig, så skjut inte.

Kom ihåg att trycka "Use" på alla civilister du ser som inte omedelbart springer sin väg. Från dem kan du få värdefull insiderinformation om hur du ska slutföra uppdraget.



Håll ett öga på din ljuddetektor (Personal Audio Detection Device), eftersom den visar hur mycket oväsen du för. Springer du runt och låter pistolerna gå varma så ser du hur den snabbt går upp på rött. Detta väcker såväl fan som hans moster, vilket ger dig en förväntad livstid som är något kortare än en snöboll i helvetet.

Använd kniven, pistolen, prickskyttegeväret eller en ljuddämpad K-pist om du har lust att vara litet hemlig och försiktig. När du har många fiender emot dig så kan smygande vara det enda säkra sättet att fixa dem alla.

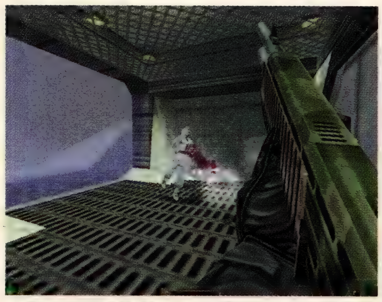
Använd allt skydd du kan hitta till din fördel. Huka dig bakom lådor och andra hinder för att få skydd från fiendens attacker, och luta dig sedan ut för att returnera elden.

Kolla bakom dig. Som du kanske märkt så är du inte den ende som vet hur man smyger.

Pansar, ammunition och diverse prylar hittar man ofta gömda inuti lådor och kartonger. Bänd upp













dem med kniven (alltid ett bra verktyg) för att ta reda på vad som finns inuti. Håll utkik efter strategiskt placerade röda tunnor, som du kan spränga.

MULTIPLAYER-TIPS

Sedan *Doom* kom i tidens begynnelse har hyfsad multiplayer funnits gömt i varje skjutaspel värt namnet. *SOF* är definitivt inget undantag här. Spelet har sex olika multiplayerlägen för att du ska kunna roa dig i deathmatch.

STANDARD DEATHMATCH

Vad du än gör, så stå aldrig still. Stannar du för att beundra utsikten så är det kört. En bra legosoldat är alltid i rörelse.

När du måste korsa farligt öppna ytor kan du undvika prickskyttar genom att hoppa och springa i sidled när du rör dig. Detta gör det mycket svårt för slemmiga campare att plocka dig.

Lär dig circle-strafing. Rör dig runt dina fiender i en cirkel, medan du hela tiden har ansiktet vänt mot dem och håller dem i mitten av den dödens cirkel som bildas. Det här är knepigt i början, men det är en livsnödvändig färdighet när du möter levande motståndare.

Om du finner dig öga mot öga med en motspelare som har ett elakare vapen än du, spring inte bort från honom eftersom han då bara knallar ner dig bakifrån. Backa därifrån, under vilt hoppande och skuttande, och spring i sicksack. Samtidigt försöker du pricka honom med ditt klenare vapen.

Gå ner på huk när du kutar i sidled. Ju mindre målyta du visar upp, desto svårare är du att träffa.

Välj ett skin som smälter in i omgivningen. Kamouflage är ett utmärkt försvar.

Försök hitta högre områden. Det är mycket lättare att sikta in sig uppifrån, och det gör dig samtidigt svårare att träffa.

Om du är förföljd av en fiende, kasta sprängdeg om du har någon. Det är ju ganska uppenbart att explosionen kan ta hand om dem, men det pipande ljudet kan också få dem på andra tankar.

REALISTISK DEATHMATCH

Här kan du inte springa lika fort som i vanlig deathmatch, utan rör dig med mer normal gående eller springande hastighet.

Springer du hela tiden blir du trött, precis som de flesta av oss blir i verkligheten. Var uppmärksam på din Fatigue-mätare. Om den går upp på max så kan du inte röra dig förrän du pustat ut.

Skjuter du medan du rör dig så har du mycket mindre chans att träffa än om du står still. För att maximera dina chanser att träffa, sitt ner när du skjuter.

Blir du skjuten i extremiteterna dör



ELAKT SPEL

SOLDIER OF FORTUNE

Innan du kan skriva in dina fuskkoder måste du aktivera Konsolen. Detta gör du genom att först skapa en genväg till SOF.exe. Högerklicka sedan på genvägen och välj "Egenskaper". Klicka på "Genväg" när du får upp dem. Där det står Namn ser du sökvägen till den katalog du har installerat SOF i. Det står oftast något i stil med "C:\spelkatalog\sof.exe". Nu ska du lägga till "+set console 1" sist på denna rad, så att det står "C:\spelkatalog\sof.exe +set console 1" (utan citationstecknen förstås). Klicka sedan på Verkställ och starta spelet. För att aktivera konsolen från spelet trycker du på knappen under Escape (tilde på engelska, 1/2-knappen på svenska tangentbord) så poppar den upp som gubben ur fusklådan.

FUSKKODER
När du har fått upp konsolen skriver du in följande koder för att få tillgång till nästan vad som helst, fuskis där.

heretic - Gör dig osårbar.
phantom - Låter dig gå genom väggar, golv och olika objekt.
ninja - Gör dig osynlig.

VAPEN

Det finns en sak som alla legoknektkonsulter är överens om: vapen är en mans bästa vänner. Jag sover med en batong under huvudkudden, och jag är säker på att ni också gör det. I *SOF* finns en stor arsenal som säkert imponerar på även den mest förhärdade överlevnadsexperten.



Kniven är din trognaste vän, och bör ständigt sitta närmast ditt hjärta (och dina fienders). Den gör inte särskilt mycket skada, men den är ett måste för diskreta operationer. Du börjar spelet med sex knivar, och kan kasta fem av dessa (med alt-fireknappen). Den sjätte lämnar dig dock aldrig. Kom alltid ihåg att plocka upp de knivar du kastar. Som om detta inte var underbart nog så tar kniven dessutom bara upp en ruta i ditt inventory.



9mm pistolen är ett mycket smidigt vapen för de tidigaste nivåerna. Den är snabb och med bra precision, vilket låter dig knäppa fiender med minsta möjliga besvär, och utan att föra alltför mycket oväsen. De flesta fiender släpper också ifrån sig 9mm-ammunition när de dör, så det finns alltid gott om den varan, och du lär inte få slut i första taget. Ignorera heller inte den här pistolen på senare nivåer, eftersom det då finns litet ammunition för de andra vapnen. För enkla jobb är den mycket effektiv, och eftersom den är liten tar den bara upp en ruta att bära.



Silver Talon är större, elakare och mer kraftfull än sin bantade kusin, och stoppar nästan allt en pistol kan stoppa. Om Dirty Harry hade varit med i SOF skulle han använda en sådan här. Den går snabbt att ladda om och har pansarbrytande ammunition, så du kan fälla de flesta fiender med ett skott. Nackdelen med all denna kraft är förstås att pistolen för ett helsikes liv, så att fiender kan höra var du är på flera mils avstånd. Trots sin storlek tar den bara upp en ruta i ryggsäcken.



Gör stora hål i fienden, och se hur deras lemmar flyger när du använder Berserker-hagelgeväret. Det här mycket komiska massförstörelsevapnet är helt överlägset på nära håll mot obepansrade fiender. Tyvärr är hagelgeväret maktlöst om du försöker ge dig på fiender med pansar eller på långt håll. Om du känner dig som Bruce Willis kan du försöka hålla den i en hand, men detta bidrar inte direkt till precisionen. Hagelgeväret är osannolikt högljutt och tar upp två rutor att bära.



Prickskyttegevär är alltid helkul, och den här modellen är inget undantag. Det är ett av de mest effektiva, och samtidigt diskreta, vapnen i spelet, och dessutom pricksäkert och (på grund av den helmantlade ammunitionen) mycket dödligt. Var försiktig när du skjuter på stora grupper av fiender, eftersom de kommer att reagera så fort du knäppt ditt första mål. Kikarsiktet är också mycket användbart för att få en bättre bild av situationen från litet håll. Precis som hagelgeväret så tar prickskyttegeväret upp två rutor i Inventory.



Den här Uzi-liknande prylen är en blandning av automatkarbin och kulspruta, vilket får ett fruktansvärt resultat. Då den avlossar 240 kulor i minuten så lär inte fiender som träffats av din Raptor definitivt inte gå någonstans i första taget. Den höga eldhastigheten betyder att Raptor äter upp din ammunitionsreserv som en svulten man, och det är definitivt inte ett vapen man smyger med heller, använd det för snabba attacker i tätbefolkade områden. Kompakt som den är så tar Raptor bara upp två rutor.



Även om den inte har världens bästa precision så kompenserar Bulldoggen genom att fylla luften med kulor, som en svärm arga bin av bly ungefär, då den avlossar 1200 skott i minuten (20 i sekunden!). I stort sett en överdriven version av Raptor, och Bulldog äter alltså tonvis med ammunition innan du kan säga fla... Bör användas på nära håll mot täta fiendegrupper för bästa effekt. Den underbart kompakta Bulldoggen glider lätt in i ryggsäcken, på bara en ruta.



Guardian är det första vapnet du får dina små tassar på som har ett alternativt eldläge. Som om det inte räckte med den svärm av pansarbrytande kulor detta vapen häver ur sig, så kan det också spy otäcka fosforgranater som tuggar i sig fiender med elak kemisk eld. Tänk på dess smärtsamt långa omladdningstid och det åsklika dån den producerar, vilket lockar till sig mer än nog med fiender. Trots dess storlek så tar Guardian bara upp två rutor i påsen.



Heavy Hitter är inte ett vapen man leker med, då det skjuter explosiva kulor. Tänk dig för bara, eftersom granaterna har en stor explosionsradie, som om du står för nära snarare känns som att skjuta benet av sig än att skjuta sig i foten. Detta vapen kan också skjuta granater i sekundärläge. Om du nu inte har gissat det så kan vi berätta att det här inte är världens tystaste vapen. Konstigt nog så tar det trots sin storlek bara upp två platser i ditt Inventory.



Nu kan du bokstavligt talat rosta hela rum fulla av fiender med ett enda svep av den här smidiga eldkastaren. Smidigt nog kastar den också ut napalmklumpar som sekundärläge. Inte så populärt hos fienden, men vem bryr sig? Nackdelen med eldkastaren är att den inte har mycket till räckvidd och använder ammunition alldeles för fort – använd den alltså med förstånd, soldat! Den tar också upp tre rutor i Inventoryt.



Ta det försiktigt när du viftar med det här tunga raketgeväret, eftersom ett kliande avtryckarfinger lätt kan leda till ett korkat självmord. Helt suverän för att ta hand om pansrade fordon utomhus, men tänk inte ens på att avfyra den här (mycket indiskreta) prylen i ett någotsånär slutet rum. Det finns alltid alternativ när du måste ta dig an stora mål, och eftersom det är ett vapen med begränsad användbarhet som tar upp tre rutor i ryggsäcken så bör du tänka dig för innan du tar med det i din mördararsenal.



Ett vapen som bokstavligt talat kokar dina motståndare! Vad blir nästa trick från vapenindustrin? Topphemlig, superavancerad teknologi har lett till konstruktionen av detta fantastiska massförstörelsevapen. Förmodligen det mest effektiva vapnet i hela spelet. I primärläge avfyrar det ett enda skott, och sekundärt en ihållande stråle mikrovågor. Ladda upp batteriet så ofta du kan, eftersom det tar sju svåra år att ladda om. Tar upp 3 rutor att bära, men det är OK i det här fallet.







(Ovan) John Mullins gör sin Millennium Falcon-imitation. (Höger) väldigt smakfullt. Jag tror att vi föredrar blod och sånt, när allt kommer omkring.

du inte, men träffar i armarna gör det svårare att sikta, och träffar i benen saktar ner dig.

Om du bara måste stila, använd prickskyttegeväret för att avväpna dina motståndare genom att skjuta vapnen ur händerna på dem.

170

Glöm inte att ladda om när du har tillfälle. Detta sker inte automatiskt i realistisk deathmatch, det är därför det kallas "realistisk".

TEAM DEATHMATCH

Kolla noga om Team Damage är på eller inte. Om den är avstängd så behöver du inte bry dig om ifall du skjuter rakt igenom dina kompisar. Om den är på, akta dig för er egen eld.

180

Hjälp dina kolleger när du kan. Slå er ihop för att göra er av med smärre grupper av fiendeuslingar.

190 Kom ihåg att December Brigade har den mest uppenbara uniformen.

Detta kan vara en nackdel, eftersom det gör dig lättare att urskilja, men spelar ni med Team Damage så blir det också lättare att identifiera - och därmed förhoppningsvis inte skjuta - dina kamrater.

200

ASSASIN DEATHMATCH

Kolla siktet noga. Skjuter du stackars oskyldiga civila får du negativa poäng, och det blir alltså svårare att vinna.

Massförstörelsevapen är inte att rekommendera. Eftersom de inte bryr sig om vem de spränger så dödar du i regel ett antal civila samtidigt med ditt utvalda mål.

210

Ju bättre du gör ifrån dig, desto svårare blir det att överleva, eftersom flera spelare får i uppdrag att döda dig.

Fokusera. De flesta deathmatchvarianter går ut på att skjuta allt som

220

rör sig, så det kan ta en stund att vänja sig vid den taktik som krävs här.

CAPTURE THE FLAG

Det här kan låta uppenbart, men jobba tillsammans med dina lagkompisar. Om du är van vid Deathmatch kan det vara lätt att springa iväg själv som den värsta Rambo. Snacka före och under spelets gång för att koordinera era rörelser.

230

Om du får i uppdrag att försvara basen, koncentrera dig på det. Fienden kan försöka med djävulska lister för att lura bort dig från ditt skyddsobjekt, så håll dig på helspänn och låt dig inte dras med.

240

Om en kollega har fiendens flagga, täck dem medan de tar sig tillbaka till er bas. Försvara dem med ditt liv om du måste, och var beredd att offra dig för lagets bästa. Ditt mål här

ELAKT SPEL

elbow - Ger dig de första sex vapnen och ammunition till dem.
big elbow - Ger dig de sex stora pickoma och ammunition till dessa.
kill - Begå självmord.
gimme - Detta kommando kan användas för att frammana det mesta. Skriv in "gimme" och sedan det du vill ha från listan nedan.

VAPEN:
Kniv - item_ammo_knife
9mm Black Panther - item_weapon_pistol1

.44 Silver Talon - item_weapon_pistol2
Berzerker Hagelgevär - item_weapon_shotgun
Raptor K-pist - item_weapon_assault_rifle
EagleEye Prickskyttegevär - item_weapon_sniper_rifle
Bulldog ljuddämpad K-pist - item_weapon_machinepistol
Slugthrower automathagel - item_weapon_autoshotgun
Tung kulspruta - item_weapon_machinegun
Raketgevär - item_weapon_rocketlauncher
Eldkastare - item_weapon_flamethrower
Mikrovågspistol - item_weapon_microwavepulse

UTRUSTNING:
Skottsäker väst - item_equip_armor
Flash Pak - item_equip_flashpack
Bedövningsgranat - item_equip_neural_grenade
Sprängdeg - item_equip_c4
Angel bildförstärkare - item_equip_light_goggles
Första Hjälpen - item_equip_medkit
Splittergranat - item_equip_grenade



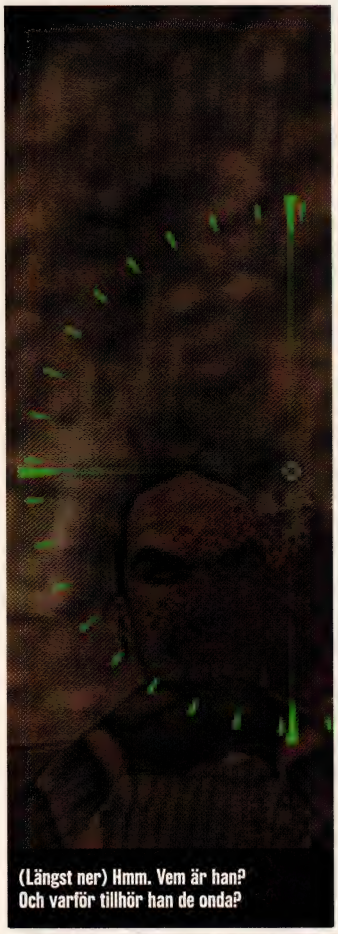


är att distrahera de fiender som följer efter flaggbäraren.

ARSENAL DEATCHMATCH

Den här varianten har inget att göra med det som händer på gatorna efter en engelsk fotbollsmatch, utan handlar om att använda alla spelets vapen smart och effektivt. Försök att lista ut vilka spelare som är bra så tidigt som möjligt. Ta hand om de sämsta fienderna med dina klenare vapen, och spara de stora kanonerna för de dugligare spelarna.

När spelet börjar bör du notera vilka vapen du har i arsenalen. Om du instinktivt satsar på ditt favoritvapen och sedan upptäcker att det inte finns där så kan det stå dig dyrt i kritiska ögonblick. PCG



(Längst ner) Hmm. Vem är han? Och varför tillhör han de onda?

ELAKT SPEL

AMMUNITION:
Kastknivar - item_ammo_knife
9mm Ammunition - item_ammo_pistol
Hagelpatroner - item_ammo_shotgun
.44 Pistolammunition - item_ammo_pistol2
5.56mm Ammunition - item_ammo_auto
MPG Ammunition - item_ammo_battery
Eldkastarammunition - item_ammo_gas
Raketer - item_ammo_rocket
Autohagelpatroner - item_ammo_slug





På **CD Gamer** hittar du spelfusk till över 400 st andra spel!

(OBS! Spelfusken gäller till fullversioner av spelen om inget annat anges.)

SPELFUSK

Här brukar vi försöka skriva någon slags inledning, men nu går vi direkt på koderna.





DAIKATANA

Är det någon som har köpt spelet? Trots vår recension? Nåja, skyll er själva. Om ni vill ta er igenom spelet lite snabbare går det bra att använda de här fusken. Gör så här: starta spelet med parametern +set console 1. Tryck på _ för att få fram konsolen. Skriv sedan in något av följande fusk.

bind (tangent och kommando) - binder upp tangent med kommando
cam_nextmon - kameran fokuserad på nästa monster
cam_nextmon - växla mellan alla monstren
cam_nextsidekick - växla mellan sidekicks på nivån
cam_toggle - växla mellan tre kameror
cheats 0 - tar bort fusk
connect (server) - välj aktiv server
developer (1 or 0) - växlar mellan spelmotormeddelande
g_unlimited_ammo 1 - obegränsat med ammo
god - god mode
health (100 eller högre) - ökar hälsa med 100
massacre - dödar alla monster
noclip - no clipping
notarget - osynlighet
screenshot - ta skärmdump
rampage - rampage mode
timescale (speed) - ändra spelhastighet. 1.0 normal.
map (level name) - välj nivå
weapon_give_(1-10) - ger vapen
Ta fram konsolen och skriv:
boost [attribut]
Tex: boost speed
Du kan använda följande attribut: power, attack, speed, acro, vitality
För att aktivera alla attribut kan du skriva boost all.

MASTER OF ORION 2: BATTLE AT ANTARES

Håll ner Alt-tangenten när du skriver följande:
Einstein - Forskning
Moola - 1,000 BC
Menlo - Forskning igen
Iseeall - visa alla planeter och spelare
Allai - ?
Score - Visa resultat
Crunch - Gör klart byggnadsprojekt för vald planet
Ldr - ?
Snd - ?

SHOGUN: TOTAL WAR

Skriv in dessa koder under tiden som du spelar:
Fusken kanske inte fungerar i v1.01+.
.matteosartori - Visa karta
.daggins - Visa karta
.muchkoku. - Obegränsad KoKu
.conan. - Ta bort byggnadsalternativ, negativ KoKu

CARMAGEDDON 2

TDR 2000 lär väl komma så småningom, men till dess kan ni prova att fuska er fram i 2:an.

WATERSPORT - Kör under vatten
TILTY - Flipper
STICKYTYRES - Klättra på väggar
SMARTBASTARD - Avsluta race
TINGTING - Gratislagning
MOONINGMINNIE - Ingen gravitation
CLINTONCO - Hot rod
FASTBAST - Turbo
WETWET - Du får bonus
EVENINGOCCIFER - Drink & drive
TIMMYTITTY - Tidbonus

EARTH 2150

Här krävs det lite finesser för att få fusken att fungera: Tryck på [Enter] och skriv "I wanna cheat". Tryck [Enter], skriv in fusket och Tryck sedan [Enter] igen.

x-mas_pack - Full reparation/ladda ammunition
fireworks - Minor
Armageddon - Meteoritdusch
no_more_secrets - Full karta
no_one_hides - Se alla enheter
i_love_this_game # - Ge # CR
i_hate_limits # - Sätt enhetsbegränsning til # CR
einstein 0/1 - Utforska snabbt, 0=av, 1=på
help_me_please!!! 0/1 - Utforska snabbt bara spelare, 0=av, 1=på
the_hammer_of_thor - Döda alla fiender inom en radie av 8
massacre - Döda allt inom en radie av 8
see_you_next_life - Förstör vald enhet
hasta_la_vista_enemigos - Förstör alla synliga objekt/enheter
bad_time_bad_place - Förstör alla näraliggande enheter
eagle_eye - Se allt
let_be_darkness - Dimma

FLYING HEROES

Ni läste recensionen i förra numret av PC Gamer. Nu kan ni med hjälp av dessa fusk ta er längre i spelet på kortare tid.

Skriv in koderna under tiden som ni spelar:

TSOOBERIF - Eldboost
RATSLATEM -Metallstjärnan
RETROPELET -Teleporter
KAOLC - Få Cloak
LERRABSAG - Få Gastunna
SENIMEX - Få Xemines
SENIMGA - Få Agmines
ELBISIVNI - Du blir osynlig
TSOOBERIF - Du får Disorientate
OMMALLUF - Full ammunition
HTLAEHLLUF - Full hälsa
ANAMLLUF - Full mana
NIARDICA - Du får syraregn
NODDEGAMRA - Du får armageddon
DUOLCHTAED - Du får dödsmolnet
ERIFLLAF - Du får fallfire
LLABERIF - Du får eldboll
LLABECI - Du får blixt

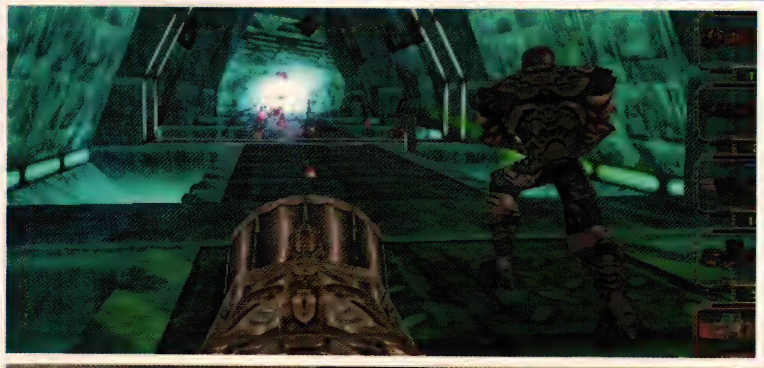
AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME

För att lyckas med detta ska du skriva in koderna när du är i Talk mode.

BIG BERTHA - Katapulten når längre och gör större skada.
BIG DADDY - Raketbil
BIG MOMMA - Missilbil
COINAGE - 1000 guld
DIEDIEDIE - Alla dör
FLYING DUTCHMAN - Juggernauts blir landenheter
GAIA - Kontroll över djur
HARI KARI - Självmord
HOME RUN - vinn scenariot
ICBM - Når längre med Ballista
KILL x 1-8 - Döda spelare
KING ARTHUR - fåglar blir drakar (HP 999)
NO FOG - Bort med dimman
PEPPERONI PIZZA - 1000 mat
QUARRY - 1000 sten
RESIGN - Kapitulera
REVEAL MAP - Kartan visas
STEROIDS - Bygg snabbt
WOODSTOCK - 1000 trä

COMANCHE 3

Kommer ni ihåg det här? Du ska trycka på R och sedan skriva in någon av koderna nedan. Avsluta med Enter.
ratz - Du blir osynlig i 30 sekunder.
cowz - Fienden fryser i 30 sek.
ipig - Vapenbonanza
cat9 - Skador repareras.
dog9 - Vapen laddas om.
Bat9 - GPS Hellfire.







OCENSURERAT



Trots att det är sommar fortsätter läsarmailen att välla in. Fortsätt att bombardera vår mailbox med synpunkter om allt möjligt. Adressen är den vanliga: **red@pcgamer.net**

KORTISAR

Omslaget ligger ju på sidan 3! Är det en miss eller har ni gjort det med flit?
Keffo

Det har vi gjort med flit. Vad är det egentligen som säger att omslaget ska ligga på sidan 1?

Vilket spel blir nästa som ni kör ett Officiellt PC Gamer-mästerskap i? CS är rätt svar!
Vinnarjonas

Nope, inget är bestämt ännu.

Gissar ni releasedatumen, eller vet ni när spelen ska komma?
Andreas

Spelföretagen gissar, och sedan skriver vi de datumen i tidningen.

Koffein är inte farligt, och man får inte fyrkantiga ögon av att stirra på skärmen. Så det så.
Gameboy

Säg det till våra ögon och magar så får du se om de håller med...

När kommer CD-Hasse - The Game ut?
Nyfiken i en strut

Så fort någon stor utgivare lyckas få den mytomspunne mannens underskrift på ett kontrakt.

KORTISAR

GODDAG!

Jag har ett mycket bra förslag: Skicka ett mycket snabbt 3D-fx kort till mitt hem, för då kan jag köpa PC Gamer varje månad, och spela alla tuffa demos, och då tjänar tidningen mer pengar och ni får löneförhöjning och då kan ni köpa en ö i svenska skärgården och dra er tillbaka... Låter detta bra eller vad? Maila mej efter min adress om ni tycker att detta var ett jättefint förslag! (Vem skulle inte tycka det?)

Anders

De var ett bra förslag, Anders. Vi har ett som är ännu bättre: Vi skickar inte något 3D-kort till dig (på så sätt sparar vi pengar), du fortsätter att köpa tidningen ändå (vi får in snuskigt mycket stålar) och på så sätt kan vi köpa en ö i skärgården. Eller kanske en bondgård i Småland, som de lantisar vi är. Alla utom stockholmsjocke då, som är från Danderyd.

SENT UTE

Efter som jag skriver det här ganska sent så kommer det nog inte med i nummer 43 (om det kommer med alls).Till saken, till Tord Yvel i nummer 42 så vill jag bara säga att jag har prenumererat på PCG i snart ett år och under den tiden så har jag bara fått två hela CD-fodral. Jag vet inte om det är mig LR PCG som min brevbärare inte gillar men så är det. Och han (LR hon) som skriver om tips för att inte bli upptäckt som spelnarkoman har kopierat nästan allt från skrattnet, fy på dig!

MPH (Med Plågsamma Hälsningar)
Herr hängselbyxa

Du har helt rätt att det inte kom med i nummer 43, men det märkte du kanske. Det finns faktiskt en anledning till att du inte får några hela boxar. Glädjande nog kan du faktiskt göra något åt det. Det är inte dig eller PCG som brevbäraren inte gillar: det är snarare det faktum att du skriver LR. Sluta med det så ska du se att du kommer att få hela fodral i framtiden.

TJENA PCG!

Varför har ni inga hårdvarutester? Jag saknar tester av tillbehör så som rattar, joysticks och liknande. För en del spel kräver ju nästan rätt tillbehör för att de ska bli roliga (bilspel, flygspel, sportspel). Ni skulle kunna ha olika "teman" varje vecka. En vecka testar ni rattar, en annan testar ni gamepads osv. Så inför gärna hårdvarutester. Dessutom så tycker jag att ni kan skriva om hur man t ex gör sin egen skin, hur man gör sina egna kartor och liknande. Det behöver inte vara några längre artiklar, bara en liten introduktion, och så kan ni ge förslag till vidare läsning på nätet.

Björn

Du har helt rätt Björn! Givetvis ska vi ha hårdvarutester. Det är också delvis därför som vi startar PC Gamer Special. Tanken är att den tidningen ska kunna tillfredsställa prylb..., hm, de hårdvaruintresserade. Det första numret kommer att ha ett 3D-korttema, och sedan kommer nästa nummer att satsa på något annat som vi i skrivande stund inte känner till. När du gör egna kartor ska du tänka på att vänster heter "väster" och höger heter "öster." På sjön heter det styrbord och babord. Eller är det tvärtom?

HEJ ÄRADE PC GAMER.

Jag fick en insändare publicerad i PCG nr 42. Där anklagade jag er för dålig marknadsföring eftersom ni hade skickat ett trasigt CD-fodral samtidigt som ni ville att jag skulle förlänga min prenumeration. Jag vill nu komma med ett litet förtydligande. Detta var bara ett skämt. Visserligen hade jag fått ett trasigt CD-fodral, men jag förstår ju att de inte är ert fel. Det är ju självklart att det är de där idioterna på postverket som ska ha skit (och det har de fått också, he he). Jag hoppas att jag med dessa rader har rett ut eventuella missförstånd som uppstått. Och en sak till, jag har nu förlängt min prenumeration.

Tord Yvel

Härligt. Då vet vi att det funkar. Som du säkert förstår valde vi ut ett antal prenumeranter som vi skickade trasiga fodral till. Om du nu förlängde din prenumeration och skällde på Posten gick det helt enligt våra planer. Vi får pengarna och Posten får ta skäll från läsarna...

HALLÅLÅ!

Tänkte bara säga till MBmaster och alla andra som dricker Jolt cola när ni spelar. Det finns inget mer nördigare än att dricka Jolt cola när man sitter vid datorn och spelar eller programmerar. Det är det absolut nördigaste som finns. Så MBmaster du ska tacka din mamma att du inte får dricka Jolt cola. Jag bakade förresten en kladdkaka här om dagen. Den blev asgod. Tänkte skicka över en bit men kuvertet blev så kladdigt så det posten tog inte emot det.

Ha det bra ändå. (och drick inte Jolt cola framför datorn)

Mvh. Snickern

Jo, det finns faktiskt en sak som är ännu nördigare. Gissa vad det är... Att baka kladdkaka. Det är nog det nördigaste man kan göra. Egentligen är vi väl alla ganska nördiga som sitter inomhus och spelar datorspel och programmerar, men det talar vi tyst om.

WORLD'S SCARIEST MAGAZINE...

Jag har tänkt lite grand på vad Jocke Bennet har skrivit om John Bunnell & Co. Detta är mitt resultat: eftersom det mesta av hans serier om "World's scariests ... " visar grejer från staterna betyder det att Amerika är "World's scariests nation"? Klura på den ni! Jag har också en fråga om Halo. Hur sjutton uttalar man det egentligen?? Och är det sant att Microsoft har fixat så att det bara ska komma till Bungie? Det e ju tragiskt (citat Pripps-reklamen).
Bara en sak till: Vad har hänt med era undersköna sidor från förr? Nu är de tjocka och klibbiga, jag tycker att alla läsare som inte tycker om de nya sidorna ska maila till red och klaga, NU!!! Jag har också upptäckt att PCG luktar inte som vanligt, det osar underligt om den. Skärpning!

Förresten kan inte ni inplantera jordgubbslukt i tidningen, eller nå't?

Hjärtliga hälsningar till Danderydkillarna Logic och NoNo!
Filip

Du har helt rätt om Amerika. Vi på PCG sitter och väntar på att Bunnell ska komma med ett program ägnat åt "World's scariest breakfasts" där den feta nationens frukostvanor skärskådas. Eller kanske "World's scariest mullets" med ett specialprogram om jänkare som vägrar klippa av nackhåret. Vad menar du med "bara komma till Bungie?" Halo finns redan hos Bungie, så vi antar att det kommer till oss andra framöver. Hejlo, uttalas det. Typ. Många har hört av sig om CD-skivornas lukt. De pressas i Norge, så ni kan välja mellan att ha kvar den nuvarande lukten, eller två nya: torsk respektive olja. Det här var ett av de första mailen om tidningens lukt. I skrivande stund är det rötmånad, vilket kanske förklarar lukten...

TJENA PCG

Först och främst vill jag säga att ni är världens bästa PC tidning.
Här kommer en liten fråga, Varför i h-lvete testar ni spel på sån j-vla sopig upplösning? Ta T ex Shogun:Total War. 400 x 300!!!! vem f-n kör med en sådan sopig upplösning?eller Theif 2 400 x 300 och 512 x 384!!!!
Har ni sopiga datorer på eran redaktion eller? Om ni testar ett spel med 640 x 480 så är väl det acceptabelt, men det ska vara 1024 x 768!!!
Nytt ämne.Jag håller med Mace i nummer 41. Ni borde verkligen recensera Counter Strike. Till sist vill jag bara säga att dom små svarta rutorna med text vid bilderna på era recensioner är genialiska!!!!

Mvh
Al

Givetvis testar vi spelen med alla möjliga sorters upplösning. Den avgående chefredaktörens lön ska användas till att köpa in grymma datorer, så vi kommer att få ännu bättre burkar i höst...

LÄGET!

Jag har nu länge suttit här och funderat hur ni ser ut där på PC Gamer. Eftersom man aldrig får se er så kan man ju bara undra hur hemska ni ser ut. Jag skulle föreslå en stor gruppbild - gärna en hel sida - där det stod lite om er och vad ni sysslar med på redaktionen. Sen undrar jag också om ni jobbar med en ny plansch eller nåt sånt. Om inte hade ni ju kunnat göra en Shogun-plansch eller en Ground Control-plansch ungefär som omslaget i nummer 42.

Tack i alla fall för en finfin tidning önskar **Benstomme**

Vi har varit runt hos ett antal fotografer, men ingen vill ta emot oss. Det börjar bli riktigt jobbigt nu... Någon ny plansch är inte inplanerad - vi lider fortfarande av sviterna efter den grymt påkostade Tib Sun-planschen vi hade med förra året.

MORRON

Tänkte ställa några frågor. 1: Måste man ha ett data-företag/ jobba på en datatidning för att få komma in på E3 eller hur funkar det? 2: Alltså kan inte ni skriva Dataspelens hela namn istället för förkortningar? för hur snyggt är det när man skriver t.ex. UT, okey det kanske tar mer plats men det är mycket snyggare att skriva hela namnet på spelet.3: Hörde på stan idag att Diablo 2 är världens bästa spel, hur kan man säga nåt sånt. Kolla bara på det glamorösa spelet Thief 2 eller The Wheel Of Time. vilket spel föredrar ni som världens bästa spel då? 4: Vad är Messiah för genre?5: Anders Björlin, Micke, "CD Hasse" och alla andra, tar Chefredaktör Sköld åt sej hela äran av jobbet bakom tidningen? 6: Hur länge har Daikatana varit på gång? Lite beröm också, fast ni får ju skit mycke sånt, Ronny gör ett skit bra jobb med layouten, tänk om jag kunde göra lika snyggt på min hemsida. Alla som gör recensionerna gör ett kanon jobb, jag läser om dom flera gånger skit bra...
Kortsagt hela eran tiding rockar fett.
Henke

PS. ha en bra sommar.....

En bra sommar har vi haft, tack så mycket. 1 Ja, man måste kunna visa att man jobbar i branschen. 2. Vi är för lata för det. 3. Det finns inget spel som är bäst i världen. 4. Ett besättarspel? Blöjlir? Vi vet inte... 5. Redaktionen: "Ja", Sköld: "Inga kommentarer." 6. Det är ute nu.

MKETPÄPCG!

Morsning korsning eller tjenis penis ärade PC Gamer! Jag skippar allt det där tjafset om att ni är världens bästa tidning eftersom alla redan vet det. Jag skulle vara väldigt tacksam om ni tog med lite fakta om Matrix modden till Half-Life. Och så tycker jag att ni borde ha med modden They Hunger till Half-Life på cd:n.
Och så en sak till när F*N kommer Black & White och Hitman Codename 47

<Zero_Cool>

Du får fråga CD-Hasse om Matrix till Half-Life, samma sak gäller They Hunger. När vi frågar flackar han med blicken och svarar undvikande... Vi säger samma sak till dig som utvecklarna säger till oss: When it's done...

KORTISAR

Hur många är ni som jobbar på redaktionen?
Tjabo

Fyra stycken är anställda på redaktionen. Fast det besvarade inte din fråga....

Brukar ni lira Counter-Strike? Är ni bra på det?
Modmaster

Jäpp, vi brukar köra CS. Anledningen till att vi tar med de senaste versionerna på CD Gamer är att vi själva vill köra det.

Har ni flickvänner och sånt där trams?
Gaypolisen

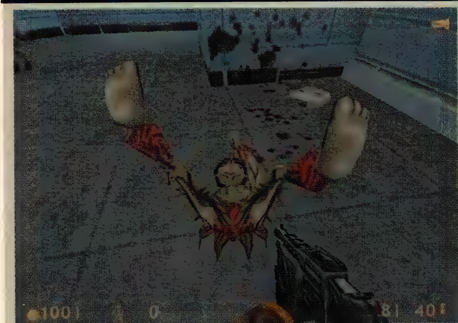
En är gift, någon har flickvän men vi känner inte till att någon har "sånt där trams."

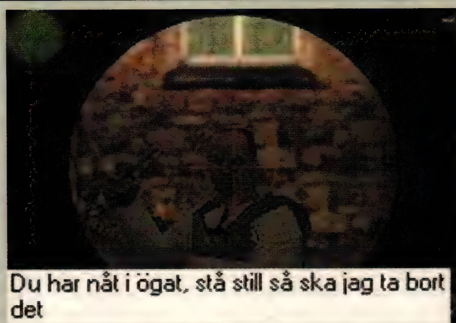
Där ser ni. Diablo II är världens bästa spel. Det visste jag redan innan det kom ut!
Robo man

Jo tack, vi vet att du visste det. 200 mail talar sitt tydliga språk...

LÄSARNAS EGNA BILDER

Hoppsan! Aldrig hade vi kunnat tro att så många läsare var intresserade av att skicka in egna bilder för att få dem publicerade i tidningen. Om du också vill få en chans att få med dina alster i PC Gamer ska du börja med att skicka in dem till adressen **red@pcgamer.net.**















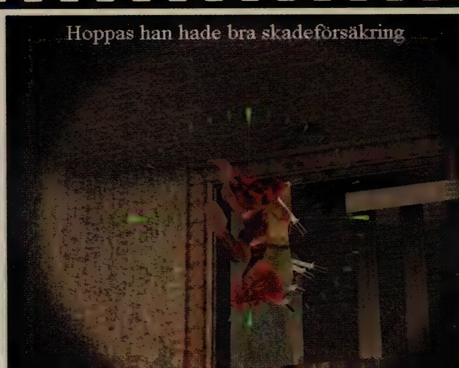


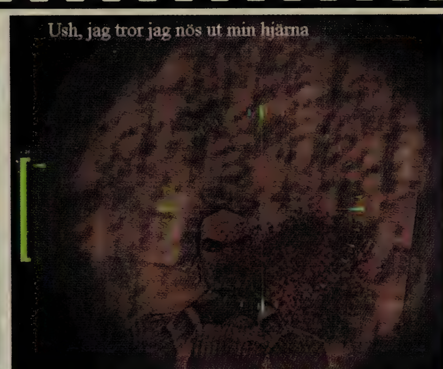


Av: Kalle Ekdahl

MÅNADENS BILD











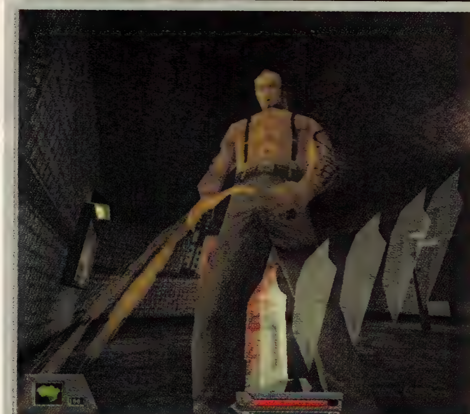
TUSAN JAG HAR FASTNAT!!

ÄNTLIGEN KOMMER JAG LOSS, MEN VA NU? JAG ÄR JU PÅ UNDERVÅNINGEN!!!!











Här är en hyllning till er!!!!!!!!!

Av: Gustav Sandh

Bilderna är insända av fr v:

Björn Sildemark — *Johan Christenson*
Emil Bygde — *Marcus Schober*
Fredrik Fast — *Marcus Schober*
Ivar Gustle — *Mats Johansson*
Jerka Varg — *Mikael Jönsson*
Johan Bohlin — *Robin Edman*
Jon — *Mathias Brandt*
Jonas Hinders — *Ola Österberg*
Kalle Ekdahl — *Gustaf Sandh*

NÄSTA MÅNAD!

BATTLE REALMS
Banbrytande RTS från C&C-producenten Ed Del Castillo!

DATORSPELSFESTIVALEN
De bästa bidragen på CD Gamer!

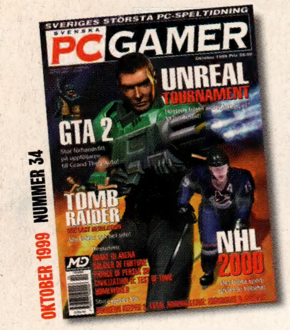
RESIDENT EVIL 3
Alla tillsammans nu: "Brain! Brain!"

PLUS!

Två smockfulla CD-skivor - filmer, demos och patchar für alle. Dessutom en hel drös förhandstittat, recensioner och nyheter från spelvärlden.

NR 45 FINNS I DIN BUTIK 5:E SEPTEMBER. ETT GIVET KÖP!

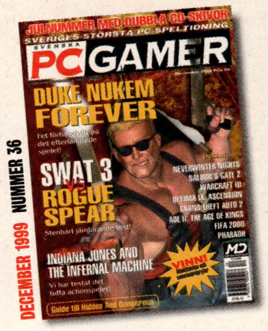
Notera: Innehållet kan ändras.



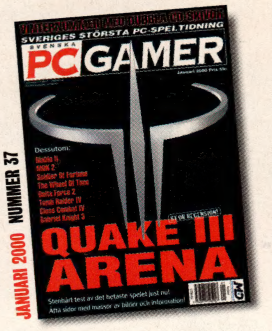
Vi recenserar Unreal Tournament och NHL 2000, dessutom feta förhandstittar på GTA 2 och Tomb Raider: The Last Revelation. Guider till: Dungeon Keeper 2, TA: Kingdoms och Kingpin. Demos på Driver, Rogue Spear och andra heta spel.



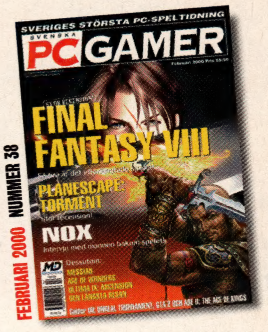
Extra tjockt nummer med två CD-skivor. Exklusiv recension: Freespace 2, dessutom: stor artikel om Age Of Empires II: The Age Of Kings, Warcraft III, Final Fantasy VIII. Demos: Unreal Tournament, Delta Force 2 m.m.



Julnummer med dubbla CD-skivor. Förhandstitt på Duke Nukem Forever, SWAT 3 och Rogue Spear i jämförande test. Recensioner på GTA 2, AOE II: The Age Of Kings, Indiana Jones And The Infernal Machine, Pharaoh m. m.



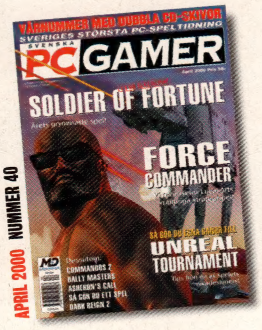
Vinternummer med dubbla CD-skivor. Stor recension av Quake III Arena, vi tittar närmare på Halo, Soldier Of Fortune, Diablo II och MDK 2. Vi recenserar Delta Force 2, HL: Opposing Force, Tomb Raider IV m m



Vi recenserar Final Fantasy VIII, Planescape: Torment, Messiah, Ultima IX: Ascension och Age Of Wonders. Dessutom en artikel om våldsamma spel. På CD-skivan bl a: Command & Conquer: Tiberian Sun, Thief II: The Metal Age och Test Drive 6.



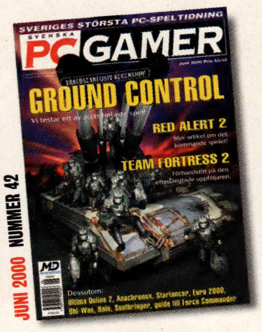
Stor artikel om spelåret 2000. Stor guide till Quake III Arena. Vi recenserar Battlezone II, The Sims, Slave Zero och Atlantis 2. På CD:n demo från strategispelet Shogun: Total War, Nox och 240Mb tillbehör till de bästa actionspelen.



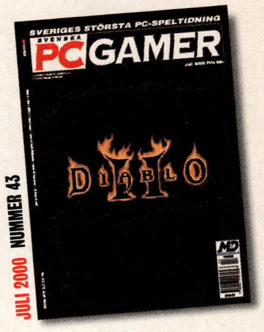
Grym recension av det hädiska Soldier Of Fortune, vi testar även LucasArts stentunga strategispel Force Commander. Artiklar om Commandos 2, Soulbringer och Dark Reign 2. Demos från Soldier Of Fortune och Rally Masters.



Shogun: Total War - Exklusiv recension! Dessutom artiklar om: The World is not Enough, Hitman: Codename 47 och Ground Control. Vi recenserar: TS: Firestorm, Thief II: The Metal Age, Evolva och Rollcage: Stage II m. m.



Världsexklusiv recension av svenska Ground Control! Dessutom - stora artiklar om Ultima Online 2, Team Fortress 2, Red Alert 2. Läs även om E3, Obi-Wan och Starlancer. Låt dig guidas igenom Force Commander.



Diablo II - Stor exklusiv recension! Dubbla CD-skivor fullspäckade med demon, filmer och patchar. Dessutom: Fallout Tactics, Sacrifice, Castle Wolfenstein & Commandos 2. Läs även en het intervju med Bruce Campbell.

39 kr/st. Köp tre eller fler och betala futtiga 30 kr/st.

Fyll i nedan, klipp ut och posta det idag, för säkerhets skull. Frakt- och expeditionsavgift: 40:-. Betalningsvillkor: 20 dagar netto. Det går även att beställa tidningar via telefon: 0470-70 31 00 eller web: www.medstroms.se/kundtjanst/kop.html. OBS! Vi levererar inte utanför Sverige.

Nummer	Antal	Pris
34-99 Recensioner på Unreal Tournament och NHL 2000!		
35-99 Extra tjockt nummer med två CD-skivor!		
36-99 Julnummer med dubbla CD-skivor!		
37-00 Stor recension av Quake III Arena!		
38-00 Vi recenserar Final Fantasy VIII!		
39-00 Stor artikel om spelåret 2000!		
40-00 Grym recension av Soldier Of Fortune!		
41-00 Shogun: Total War - exklusiv recension		
42-00 Ground Control: Rapport från E3 och Red Alert 2		
43-00 Diablo II: Dubbla CD & Castle Wolfenstein		

Frakt tillkommer

Summa:

Lägg det på posten eller i faxen (0470-70 31 50) idag. Imorgon kan det vara för sent...

Leveransadress:

Namn/ev företag

Adress

Postnr Ort

Telefon

Underskrift. (Målsmans underskrift om du är under 18 år.)

Fakturaadress (om annan än vidstående):

Namn/ev företag

Adress

Postnr Ort

Telefon

Underskrift. (Målsmans underskrift om du är under 18 år.)

Frankeras ej

SVENSKA PC GAMER

betalar portot

SVENSKA PC GAMER

Svarspost

350 237 709

358 01 Växjö

POSTTIDNING B
Avs: Medströms Dataförlag AB
Box 425, 351 06 Växjö

